

Nº21 Febrero de 2001 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 Ptas. Portugal- cont. 495 Esc.
SCREENFUN
PC • PS • PS2 • N64 • GBC • DC
Xbox
no está dicha la última palabra
...y muchas guías:
Guía Monkey Island completa
Continuación del Tomb Raider V
Continuación del Zelda Majora's ...
Un clásico ahora para Playstation 2
GRAN TURISMO 3
El hermano pequeño de 'Final Fantasy'
THE LEGEND OF DRAGOON
SÚPER REGALO
ÁLBUM DE FOTOS DE LARA
¡Con sus fotos inéditas más espectaculares, sensuales y salvajes!
16 Páginas a todo color + póster central
BLADE
The edge of darkness
PURO ACERO ESPAÑOL
PC • PS • PS2 • N64 • GBC • DC
• ATENCIÓN ¡Todos los ganadores del Especial Sorteos 2000!
8 424094 662364 00021

SCREENFUN

Por primera vez desde que SCREENFUN está en la calle, os brindamos en portada un juego hecho íntegramente en España: ¡Blade! Después de cuatro años de duro trabajo, el equipo de desarrollo de Rebel Act puede sentirse orgulloso. Es un juegazo a la altura (o más) de las grandes producciones internacionales. ¡Enhorabuena! Y de postre, el nuevo PC Fútbol 2001 de Dinamic. ¡Ya es todo un clásico! Pero como los jugones no podemos vivir sólo de los productos nacionales, ahí están Alice, Sacrifice, Moto G.P., GT3, Kessen y otros muchos, para saciar nuestra sed de videojuegos. Lo único que nos queda es ponerle la guinda al pastel con ¡el álbum de fotos de Lara Croft! ¡¡PRESS START!!


PC
SACRIFICE P. 26


PS2
DINASTY WARRIORS 2 P.35


N64
BANJO Y TOOIE P. 8

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

BANCO DE PRUEBAS


PS
LEGEND OF DRAGOON P. 22

CONSTRUYE TU PÁGINA WEB P. 80


PC
ALICE P. 31



Y MÁS...

CINE

INTERNET



HARDWARE

ESPECIAL

ARTÍCULOS

SCREENFUN TRUCOS



Este mes seguimos acompañando a Lara y Link en sus últimas aventuras, ¡para que no estén solos! Y por si fuera poco nos embarcamos junto a Guybrush para salvar la isla de los malvados piratas. Además, un montón de trucos para PC, Dreamcast, Playstation y PS2...

SCREENFUN, apdo. 14.112 Madrid 28080, o al e-mail: screenfun@bauer.es

¿Quieres hacer tu pregunta de viva voz? Llámanos:

915 476

Todos los días de 16:00 a 18:00, nuestro experto en trucos, te atenderá. ¡Sólo tienes que llamar!

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:

915 427 160

Las repeticiones de las carreras te dejarán auténticamente sin habla.

Desde la perspectiva interior, la sensación de velocidad es muy realista.

Made in Germany: el espectacular Opel Calibra DTM también está disponible.

GRAN TURISMO 3

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Nuevos coches, más circuitos y magníficos gráficos serán el plato fuerte de 'GT 3'.

La denominación "Gran Turismo" supone para la mayoría diversión a tope, al volante de cochazos de fantasía. Sony supo acertadamente combinar un gran realismo en la simulación con una jugabilidad envidiable. El gran número de coches, las numerosas pruebas de conducción y las casi ilimitadas posibilidades de preparar los vehículos no sólo convencieron a los acérrimos fans de los juegos de carreras, sino también a los jugadores de todas las partes del planeta. Sus creadores quieren que perdure ese encanto, a pesar de que el desarrollador Polyphony haya dejado correr sus bólidos en otra consola. Esta vez, los fans de la saga *GT* volverán a pisar el pedal a fondo en la PS2.

Parece lógico que el salto a una consola de nueva generación como es la PS2 signifique un gran reto, que sin embargo al principio no estaba planeado. Polyphony había pensado en los inicios del año 2000 publicar un *Gran Turismo* que no incluía el modo GT y que contaba con tan sólo 50 coches, principalmente para mostrar las posibilidades gráficas de la PS2. El nombre era *Gran Turismo 2000* y el juego finalmente no vio la luz.

Pero poco a poco la idea de *Gran Turismo 2000* comenzó a crecer; los desarrolladores, entre tanto, incluyeron notables novedades, el esperado modo GT entre ellas, para lograr que este programa se ganase el derecho a ser un digno sucesor del mítico juego de carreras. Así, **el título *Gran Turismo 2000* se cambió por *Gran Turismo 3 A-spec* y es ya el sucesor oficial.**

En cuanto a su contenido, parece que Polyphony en principio no va a marcar ningún hito, respetando por tanto la mecánica que hizo que los dos *GT* publicados vendieran juntos más de 15 millones de ejemplares. Según todos los indicios, podrás elegir entre un modo Arcade o uno GT. Como viene siendo habitual, en este úl-

Los bellos faros traseros del Nissan 390 Gt1 siguen estando presentes en GT3.

Los duelos en trazados estrechos con tus rivales vuelven a ser emocionantes.

¿Volcará o no volcará? Los coches se salen de la pista si cometes algún fallo, pero no dan vueltas de campana ni se deforman, al igual que en las anteriores versiones.

Profusión de detalles: repeticiones de ensueño.

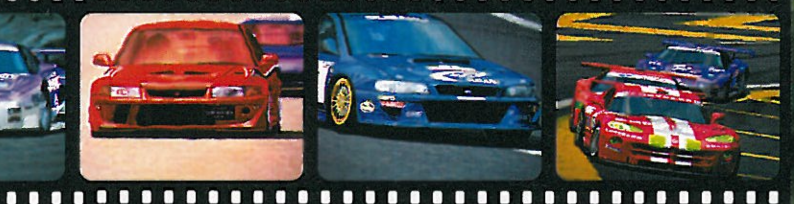


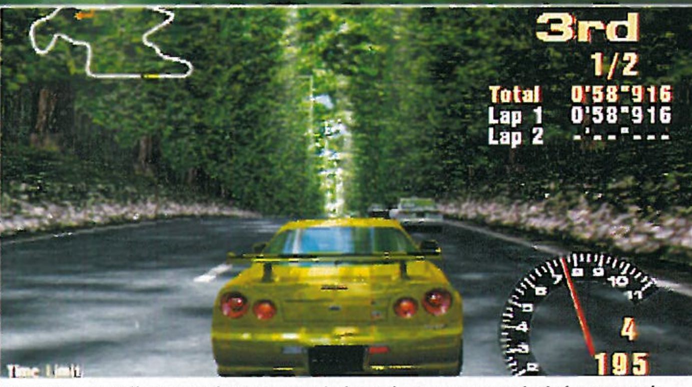




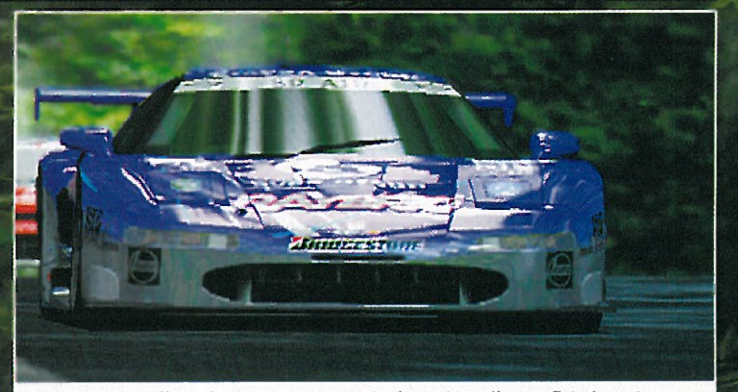








En este maravilloso y realista paisaje, la luz solar entra a través de las copas de los árboles y se refleja nítidamente en la carrocería de los vehículos...



...este proceso se llama 'Environment Mapping'. Gracias a él ves reflejado en tu coche cualquier detalle del entorno, como árboles o rayos de sol. ¡Alucinante!

Fórmula Uno 2001



¡Peligro! En los accidentes no sólo vuelan algunas piezas, ¡sino coches enteros!

Sony ha cambiado de idea: la conversión planeada desde PS a PS2 del *F1 2000* se descalificó antes de tiempo. Pero Psygnosis se puso raudo a trabajar en su sucesor. **En primavera *Fórmula Uno 2001* demostrará sus virtudes contando con escuderías y pilotos actuales, así como con la potencia de la PS2.**

La demo presentaba aún bastantes carencias: movimientos bruscos y fuerte centelleo en los gráficos influían notablemente en las carreras; eso sí, la recreación de los accidentes y efectos climáticos era realmente espectacular. Si los programadores pulen estos fallos, el resultado final puede ser fantástico.



¡Conduce con cuidado! Con escasa visibilidad, cualquier fallo puede ser mortal.



Por desgracia, no estará disponible la opción Link, como sí ocurre en GT3.

Genial: los coches del tercer GT se parecen mucho a bólidos prerrenderizados.

timo modo recibirás dinero, coches más rápidos y potentes, a la par que ganas licencias de conducción y realizas complicados retoques mecánicos en tus bólidos. En el modo arcade podrás correr sin tanta parafernalia. **Parece ser que también a través de una conexión vía Link hasta seis amigos se unan en una carrera en pantalla dividida, distribuidos en tres consolas distintas. ¡Habrá que verlo!**

Entre los vehículos a elegir dispones, además de los conocidos coches japoneses de la Play, de otros americanos como el clásico Viper y otros europeos. La representación europea por desgracia es bastante escasa en un total de 172 coches. Poca variedad en cuanto a fabricantes alemanes, Audi/VW, BMW (tan sólo el 328Ci), algunos Mercedes y los italianos limitados al Alfa 356 y al Fiat Coupé, lo que constituye una decepción para los fieles usuarios europeos. Para variar, ni las tan ansiadas marcas Ferrari, Lamborghini o Porsche están incluidas. ¿Cuánto más tendremos que esperar?

Sin embargo, los coches recorren las pistas con más detalles que nunca. Una resolución más alta y vehículos compuestos por diez veces más polígonos que en su primo hermano de la PSone, cortan la respiración a quien observe las repeticiones de las carreras.

Pese a todo, la demo contemplada, en la que sólo corren dos coches en dos pistas diferentes, desilusiona un poco. Todavía hay centelleos gráficos y la inteligencia de los pilotos de la CPU es poco realista. Solventado esto, el juego será todo un bombazo para Play 2.



PC | PS2 | N64 | DC | I

Gran Turismo 3 A-spec

La simulación más realista de carreras

Lanzamiento: primavera 2001

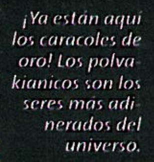
Polyphony/Sony | Hasta 6 jugs. vía Link

Velocidad y simulación real en el juego de carreras más esperado y con el sello *Gran Turismo*: con eso basta.

Texto: A. P. García-Berrio

2001 : odisea en el espacio. Después de sufrir guerras intergalácticas, la vida transcurre pacíficamente en estaciones espaciales, y los aliens resultan ser unos turistas estupendos.

STARTOPIA



¡Ya están aquí los caracoles de oro! Los polvakianicos son los seres más adinerados del universo.

En Startopia los generadores son indispensables para proveer de energía a las instalaciones.

Bicéfalo: los turakkes sobrepasan a cualquier científico, ¿te imaginas por qué?



En la azotea manipulas el aspecto del mundo vegetal...



... para que todas las razas se sientan a gusto. Junto a estos árboles puedes...



... plantar palmeras y colocar playas para que disfruten los bañistas.



¡Alarma, alarma! Después de un canallesco sabotaje del enemigo hay un incendio en la estación.



Esperando en el nido del amor: las sirenas dahenesicas prefieren realizar actividades ligeras...

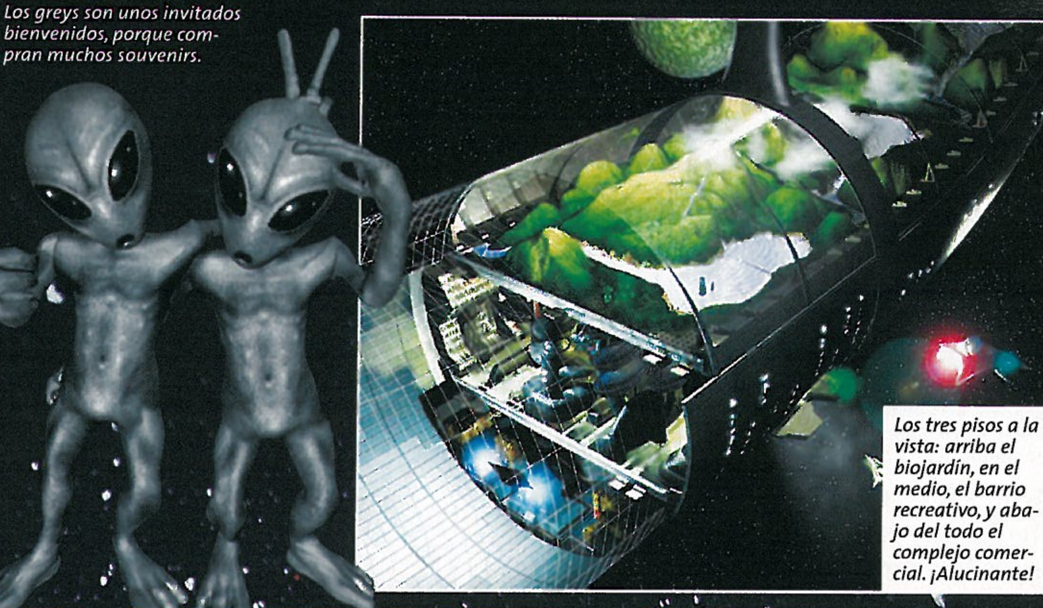


... y después del trabajo, se relajan tomando un baño en la idílica instalación de la azotea.


A los enfermos les meten aquí: la célula de cuarentena y animación suspendida.


En el laboratorio, un efecto gráfico muestra los avances en tecnología.

Los greys son unos invitados bienvenidos, porque compran muchos souvenirs.


Los tres pisos a la vista: arriba el biojardín, en el medio, el barrio recreativo, y abajo del todo el complejo comercial. ¡Alucinante!


Ante todo, control: los agresivos kasgorvianos son excelentes empleados de seguridad. Esta es su central.


¡Lujo asiático! Si tienes dinero para gastar, lo inviertes en pomposas estatuas y pozos artísticos.


Al espaciopuerto llegan visitantes de todos los confines del universo, y los guardias vigilan a los alborotadores.


Let me entertain you, friend: ¡la zona de recreo siempre está muy concurrida!


Una cita a ciegas en la bioazotea: diez razas alienígenas deben intentar convivir en paz.

Los rechonchos groulinis son muy trabajadores y la columna vertebral de cualquier estación.

Te acuerdas de *Dungeon Keeper 2* (SCREENFUN 3/99)? En aquel juego tenías que poner en marcha un calabozo con sus correspondientes instalaciones, habitarlo de monstruos y procurar que todo funcionase correctamente. Pues *Startopia* es algo parecido, sólo que en lugar de una simple mazmorra, el escenario es una estación espacial.

Al comenzar se te asigna una zona de la estación, que está completamente vacía. Tu objetivo es atraer al mayor número posible de visitantes a tu zona.

Para ello tendrás que construir las instalaciones adecuadas para que las diferentes razas alienígenas se sientan a gusto, y evitar en la medida de lo posible que surjan conflictos entre ellas.

En la parte de abajo se levanta el complejo industrial. En él se produce energía, se recibe a los viajeros y se les da de comer. También investigas nuevas tecnologías y encarcelas a los sujetos alborotadores o subversivos.

El segundo piso está destinado a un barrio de ocio. Aquí te ocupas de los turistas que vienen a pasar las vacaciones. Piano-bares, discotecas y divertidas atracciones les vacían de créditos sus carteras espaciales.

Arriba se tiene en cuenta el medio ambiente: se trata del biojardín, que invita a los visitantes a un romántico paseo. Dependiendo de las razas, los visitantes quieren distintas vegetaciones para encontrarse a gusto. Pero con los medios adecuados no te será difícil colocar montes helados junto a playas tropicales ¡y todos tan contentos!

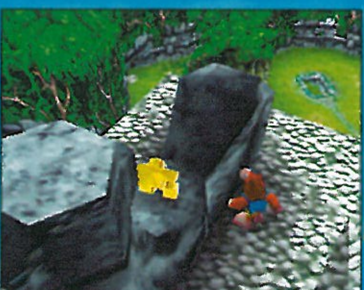
Una docena de especies extraterrestres hace que que el juego sea muy interesante. Cada forma de vida tiene cualidades propias, preferencias determinadas y se lleva más o menos bien con una u otra raza. En las diez misiones, en las que también tienes que intentar arruinar a la competencia, es muy importante alcanzar la armonía. Tu éxito como jefe de estación depende también de las razas alienígenas a las que atraigas, porque cada una te reporta beneficios diferentes. ¡Los turakkes son unos científicos excelentes!

En la versión beta ya impresionan los gráficos. **Magníficos personajes 3D y una representación detallada de las instalaciones hacen de *Startopia* todo un regalazo para la vista.** Si los desarrolladores de Mucky Foot son capaces de respetar la fecha de lanzamiento, podrás hacer que la estación espacial empiece a rotar antes de las primeras cosechas.



Texto: J.Org

BANJO-TOOIE


Puzzles ocultos abren nuevos niveles: para encontrarlos, escala montes y tejados.

No pierdas el equilibrio: sólo con un pulso firme podrás llegar a la pieza del puzzle en la torre de saltos.

Banjo y Kazooie vuelven a luchar contra la bruja Gruntilda: antes eran inseparables, y ahora, toman distintos caminos.

En la anterior aventura de *Banjo y Kazooie,* la malvada bruja Gruntilda recibió su merecido y acabó enterrada bajo una enorme roca. Sin embargo, sus pérfidas hermanas han venido en su ayuda y la han sacado de su encierro. Lo primero que hace la bruja es bombardear la casa de nuestros amigos para luego darse a la fuga. ¡Pero esto no va a quedar así!

La extraña pareja Banjo y Kazooie tendrá ante sí ocho mundos para explorar. La novedad son los acertijos y minijuegos de cada nivel. Una gran red de silos de teletransporte te ahorra largas caminatas.

Para pasar por todos estos trabajitos, la pareja aprende en el transcurso de sus aventuras montones de trucos nuevos. El laberinto de la cueva, por ejemplo, se explora desde una perspectiva de primera persona, como si de un shooter se tratara. Como era de esperar en un juego de Rare, los gráficos serán fenomenales, con enormes mundos que se extienden tan lejos como alcanza la vista y mucho colorido.

Esta vez, ambos héroes se separarán y explorarán por distintos caminos, y sus habilidades serán diferentes cuando vayan separados. Más tarde, en la aventura, incluso podrás controlar al pequeño mago Mumbo y mover montañas con su magia.

El movimientos de cámara, que tantos problemas dio en la primera parte, se verá mejorado para esta segunda entrega. Los minijuegos ocultos redondearán este jump&run, y harán posible que te enfrentes a tus amigos, con un máximo de hasta cuatro jugadores en el modo de pantalla dividida. ¡En abril comienza la aventura!


PC | PS | N64 | DC | 1

Banjo – Tooie
Jump&run.

Lanzamiento: abril 2001

Rare/Nintendo | 1-4 jugadores

Vuelve la extravagante pareja de héroes con acertijos de nivel, llamativos gráficos 3D y mucha magia.

Texto: J. Orge

Mumbo Jumbo aparecerá como personaje jugable (izda.).

INFO
Banjo – Kazooie

La primera aventura de esta pareja de héroes, *Banjo – Kazooie,* apareció en 1998 para N64.

Por aquel entonces, la malvada bruja Gruntilda había secuestrado a la hermana de Banjo para robarle su juventud. Aun sin expansión pak, este jump&run ya gustó por sus espectaculares gráficos.

El simpático Mumbo Jumbo se quedó en su templo durante el anterior juego.

Banjo y sus amigos juegan a las cartas, ajenos a la amenaza que se aproxima.


Juego a cuatro: hay que llevar el máximo número posible de bolas a tu portería.


Banjo descubre un tesoro: las páginas del libro de hechizos activan los cheats.

Magia vudú: en la mina reparas con Mumbo un tren desmantelado, y así le abres paso a Banjo.


¡Dispara huevos a los guardias! No es como Perfect Dark, pero...



Oni

¿Será 'Oni' el beat'em up 3D definitivo, o sólo una decepción más? ¡No nos falles, Konoko!

"¡Tira, tira con fuerza! Aah... qué alivio. Gracias, Konoko, realmente necesitaba estirar los músculos" (PC).

"Epa, qué vacío está esto. ¿Es que nadie quiere venir a pelear conmigo? ¡Que me estoy aburriendo!" (PC).

Vale, tengo un rifle de plasma. ¿Quién quiere un poco? (PS2).

¡Toma patadón en el aire, chaval! El combate acrobático es una asignatura que Konoko tiene dominada (PS2).

INFO
La compra de Bungie

Recientemente, Bungie se ha convertido en un estudio independiente dentro de su división de juegos de Microsoft. Tras la compra, Bungie Studios (que así se llaman ahora) retiene todos los derechos para hacer continuaciones de sus antiguos títulos (como *Marathon* para Mac), con las únicas excepciones de *Oni* y *Myth*, que pasan a ser propiedad de Take Two.

En cuanto a *Halo*, su proyecto más ambicioso, sólo se sabe seguro que saldrá para X-Box. Microsoft les ha dejado libertad para decidir si harán juegos para PC y Macintosh, ¡pero sus posibilidades de trabajar para otras plataformas son las mismas que las de ver a Mario en la PS2!

Con la versión beta de *Oni* en nuestras manos, ya podemos ir adelantando que el sistema de combate de este juego es uno de los mejores que se han hecho para un beat'em up en 3D. Konoko, la protagonista de la aventura, tiene una movilidad increíble para golpear en todas direcciones, y cuenta con un abundante arsenal de movimientos especiales y combos que va aprendiendo a medida que se avanza en el juego. Al conectar un puñetazo o una patada, un flashazo de luz indica cuánta vida le queda al enemigo: verde es que está como nuevo, y rojo significa que está a punto de caer.

No menos impresionantes son las numerosas armas de fuego, que pueden ser arrebatadas de las manos de un contrincante en mitad de una pelea. **Los tiroteos se facilitan con un puntero láser que señala con exactitud en qué dirección estás disparando.** En PS2 se utiliza la segunda palanca analógica del Dual Shock para esta labor, y aunque no es tan precisa como un ratón, nuestra primera impresión es que funciona bastante bien.

Lo único decepcionante que hemos encontrado hasta ahora son los escenarios, que visualmente son muy sosos. Los niveles están construidos como estructuras laberínticas, donde tienes que ir de un terminal a otro para abrir las puertas que te cierran el paso. Pese a que cuentas con una brújula para indicarte la dirección general de tu próximo objetivo, es fácil acabar dando vueltas por la zona sin saber qué hacer y sin un mal enemigo que echarse a los puños. ¿Tal vez le pongan una función de automapa en la versión final?

En cuanto *Oni* salga a la venta, nos lo jugaremos más a fondo y emitiremos el veredicto final.

PC	PS2	N64	DC	E

Oni
Beat'em up y shooter 3D
Lanzamiento: febrero 2001
Bungie/Proein | 1 jugador

El PC está muy necesitado de un buen beat'em up en 3D, pero en PS2 la competencia será más dura.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

¡Hala, qué abusones! Tres tiarrones atacando a una jovencita, ¿es que no les da vergüenza? (PS2).

Konoko aprieta los dientes y deja que sea su pistola la que hable por ella.

¿Tú crees que las hombreras moradas se llevan?

Konoko les hace el lío a sus rivales. Primero le salta al cuello a uno...

... y lo utiliza como punto de apoyo para rotar en el aire y patear a otro (PC).

PHANTASY STAR ONLINE

ファンタシースターオンライン

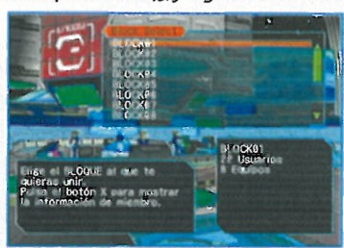
Sega quiere que con la Dreamcast puedas medirte con jugadores de todo el mundo. ¡Y parece que lo va a conseguir!

Cómo se realiza la conexión

Phantasy Star Online *todavía no ha salido a la venta, así que sólo hemos podido jugar con los beta testers de Sega, que lo estaban probando cuando nos conectamos. Se nota que no pierden el tiempo: ¡algunos de ellos ya iban por el nivel 43, y seguían subiendo!*



Primero creas un personaje, das tu nº de serie, tu clave de acceso y te conectas.



Luego eliges ship y bloque. Puedes ver cuántos jugadores hay en cada bloque.



Así llegas al Lobby, donde chateas con otros jugadores o intercambias objetos.



En el mostrador te puedes unir a un equipo o crear uno nuevo. ¡Y a jugar!



Los Hunters son los mejores para el combate cuerpo a cuerpo con espada.

Los Rangers se especializan en las armas a distancia, como rifles y pistolas.

Los Forces son los mejores con las técnicas mágicas. Pelean con bastones.

En el número pasado ya adelantábamos las líneas generales de este título, y ahora que Sega ha distribuido una versión beta para la prensa, podemos contarte un poco más sobre él.

El espíritu del juego es similar al de *Diablo* de PC. Tú y tres compañeros comenzáis la aventura en una pequeña ciudad donde podéis comprar y vender equipamiento, identificar objetos, pedir asistencia médica y recibir misiones. Luego os teleportáis a la primera zona disponible (un bosque), que es donde comienza el tomate: hordas de monstruos intentan entorpecer vuestro avance, sólo para ser exterminados por vuestros sables de luz, rifles de plasma y hechizos mágicos. La cámara 3D es un poco bailona, así que es fácil que un monstruo se deslice a hurtadillas por detrás tuyo y te ataque por sorpresa. Para evitarlo cuentas con un radar que te indica la posición de los enemigos, y cómo no, el apoyo de tus compañeros, que te guardan las espaldas. Cada monstruo asesinado te otorga experiencia, y al subir de nivel mejoras tus habilidades y puedes usar objetos más poderosos. En vuestra aventura encontráis muchos objetos por el suelo o metidos en cajas: dinero, armas, pociones de magia y salud y cosas así. De vez en cuando te acuerdas de alimentar a tu MAG (una especie de mascota electrónica que te acompaña flotando sobre tu hombro) con algún objetillo que te sobra, y así fomentas su crecimiento y lo mantienes contento (¡qué mono!).

La comunicación es vía chat, pero dispones de un sistema para componer frases sencillas, que son traducidas automáticamente a tus compañeros.

Si encuentras a alguien que te caiga bien, puedes añadirlo a un listado de colegas y avisarle de cuándo estás conectado para reuniros en el lobby.

Esto está muy bien pero, ¿el juego es divertido? Bueno, no podemos pronunciarnos sin haber probado la versión final, pero nuestra primera impresión ha sido excelente. ¡En cuanto nos llegue la versión definitiva, te contaremos más!



PC | PS | N64 | DC | E

Phantasy Star Online
Rol de acción Online
Lanzamiento: febrero/marzo
Sonic Team/Sega | 1 jugador (1-4 en red)

¡Éste será uno de los títulos más importantes para consumar la revolución online de Sega!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Tras la batalla, el grupo se reúne para deliberar. ¡Pero Razor no quiere charlar, y vota por ir a buscar pelea!



"Sfun, manténte detrás del Dragón", dice Razor. ¡Mejor hacerle caso, ese bicho parece peligroso!

Así puntuamos en SCREENFUN

Para que no te líes, aquí tienes un desglose de los contenidos de nuestras fichas de puntuación.

En SCREENFUN sometemos los juegos nuevos a un profundo análisis, para que encuentres lo más ajustado a tus preferencias. No olvides que cada plataforma tiene su criterio: un juego en Game Boy puede tener unos gráficos de diez, y esos mismos gráficos pueden merecerse apenas un uno en Nintendo 64. Y recuerda: el mejor juego de ajedrez puede tener un diez, pero si a ti lo que te gustan son los shooters... ¡tú mismo!



IMPACTO INMINENTE

Avances de próximos lanzamientos

En *Impacto inminente* hablamos de juegos que saldrán próximamente. El círculo rojo indica la numeración de la revista y el año.



BANCO DE PRUEBAS

Análisis de juegos en el mercado

Aquí te ofrecemos el análisis de juegos que ya están en el mercado, o que ya están terminados y a punto de salir a la venta.

PC ***Plataformas para las que saldrá***

PS= Playstation, DC= Dreamcast, GBC= GameBoy Color, N64= Nintendo 64.

PC ***Versión analizada***

El color rojo señala que el análisis se refiere sólo a la versión de esta plataforma.

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Notas técnicas

Gráficos evalúa el apartado visual. *Sonido* evalúa la música y los efectos sonoros. *Jugabilidad* evalúa todo lo demás.

PC | PS | N64 | DC | Idioma

TÍTULO DEL JUEGO
El género y tipo de jugador al que se dirige.
El precio | Desarrolla/Distribuye | Nº jugad.

Si es un PC, aquí se especifican los requisitos mínimos y recomendados. Si es una consola, los periféricos extra que puedes usar.

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Aquí señalamos lo que más nos gustó cuando probamos el juego.

Aquí señalamos lo que menos nos gustó cuando probamos el juego.

Aquí va la valoración general del juego: un breve resumen de lo que puedes esperar de él. 10

Próximamente, también para PC, GB, PS, DC...

Otras plataformas para el juego

Aquí señalamos si el juego está disponible para otras plataformas, o si lo estará.

Las notas de



¿Basura informática u obra maestra?

La nota grande que acompaña al resumen representa la impresión general que nos hemos llevado del juego, al margen de la puntuación técnica. Cuanto más nos haya gustado, más alta será esta nota.

21/01 **IMPACTO INMINENTE**

Star Trek: The Fallen





Llevarás a tres personajes: el teniente Worf, el capitán Sisko (en la imagen)...



... y a la mayor Kira Nerys. ¡Una misma historia desde tres puntos de vista!

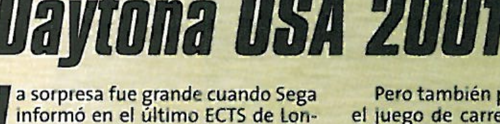
Voyager Elite Force (SCREENFUN 18/00) fue un bombazo para los aficionados a Star Trek. Ahora, y usando el motor de *Unreal Tournament* (que en *Rune* ha dado muy buenos resultados), va a salir una nueva aventura, en tercera persona y ambientada en *Espacio Profundo Nueve*.

Los desarrolladores se han documentado con guiones, vídeos, imágenes, CDs y libros de la serie para que ningún trekkie eche nada en falta. Las armas y los gadgets habituales no van a faltar, como el tricorder (que se usa al principio de toda misión para escanear la zona) o los phasers de frecuencia variable. Los escenarios también se basarán en los que se han visto en televisión. De hecho, el interior de la nave *Defiant* ha sido modelado siguiendo paso a paso los planos del libro técnico oficial. Además de las razas alienígenas ya conocidas (klingon, cardasianos...), aparecerá una nueva, los grigari. FX Interactive ha querido estar a la altura de este esfuerzo y se ha buscado a los actores de doblaje de la versión española de la serie para que pongan las voces. ¡De auténtico lujo!

Las misiones serán diferentes según a quién lleves (Worf, Sisko o Kira), de forma que los objetivos se adaptarán a sus respectivas habilidades. ¡Worf no usa un phaser, sino que aniquila a sus enemigos blandiendo la espada de honor klingon!



¡Otro juego de Star Trek, y encima bueno! Mientras tanto, Star Wars se muere de asco. ¿Es esto justo?



DC

Después de la salida dispones de cuatro vueltas para adelantar a los rivales.

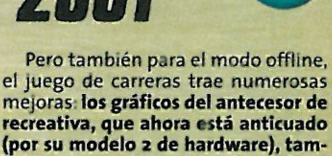


Arcade total: no se da demasiado valor al realismo, ¡el tiempo es lo que cuenta!

La sorpresa fue grande cuando Sega informó en el último ECTS de Londres sobre la conversión de *Daytona USA*: al fin las súplicas y peticiones de los fans de los arcade valían para algo. Como era de imaginar, ya se trabajaba desde hacía tiempo en el remake de la recreativa. Así que desde la primera presentación de vídeo hasta el lanzamiento en Japón de *Daytona USA 2001* sólo pasaron unos meses. Los pilotos del lejano oriente han tenido tiempo para quemar el asfalto desde el pasado 21 de diciembre.

La versión PAL pasará la frontera en primavera. El motivo de este retraso: junto a una perfecta localización, Sega quiere garantizar un desarrollo impecable de la función online. En internet debería ser posible echarse unas emocionantes carreras contra rivales humanos mediante tu servidor, como en el caso de *POD 2* o *Speed Devils Online*.

Pero también para el modo offline, el juego de carreras trae numerosas mejoras: **los gráficos del antecesor de recreativa, que ahora está anticuado (por su modelo 2 de hardware), también se han pulido y a partir de ahora lucirá un nuevo aspecto, ambientado y colorido.** Podrás volver a correr en las míticas pistas, pero además se han ampliado el surtido de circuitos y el garaje de coches. Esto va a parecer regreso al futuro...



Señores, arranquen sus motores: el juego de carreras de culto de Sega correrá por la Dreamcast en marzo.

Z.O.E.–Zone of the Enders

PS2



Tiembla la pantalla: disparas a los enemigos con enormes bolas de energía.



Tu robot de lucha también tiene algunos ataques cuerpo a cuerpo espectaculares.

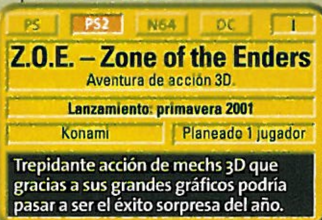
En realidad, el chico de 14 años de edad, Leo Stenbuck y sus colegas sólo querían entrar en la Space Force de las Naciones Unidas. Sin embargo, cuando les descubren las tropas, únicamente Leo puede salvarse de los disparos de los militares. En su huida descubre un arma en una sala: el robot de lucha Jehuty.

Al mismo tiempo, el régimen militar Z.O.E. asalta la colonia de satélites Atilia, la tierra de Leo. Así que tendrás que poner al muchacho en marcha para que se abra camino junto a sus camaradas de acero entre las líneas enemigas y pueda vengarse del asalto de Atilia.

***Zone of the Enders* es el primer proyecto de PS2 de Hideo Kojima, padre del bombazo de acción *Metal Gear Solid*.** Los trepidantes Mech Fights muestran el poder de la nueva consola de Sony en un ambiente futurista impactante: en cada duelo de robots una tormenta de efectos especiales atraviesa el monitor. **Enormes explosiones, ingeniosos juegos de luces y unos soldados de acero fantásticamente animados son sólo una pequeña selección de los grandiosos efectos gráficos.**

La jugabilidad de *Z.O.E* también convence: gracias a un control sencillo y al lock on nunca perderás de vista al rival, ni siquiera en las luchas más encarnizadas.

¡Los mechs asaltan la PS2!





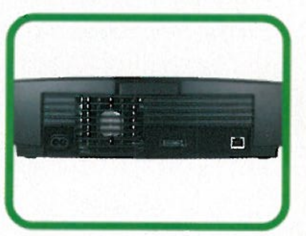
Unos meses después del anuncio de la Xbox, Microsoft presentó el modelo final y sus increíbles prestaciones. ¡La queremos ya!

Pad direccional, dos sticks y seis botones analógicos.



A izquierda y derecha del pad se encuentran los gatillos.

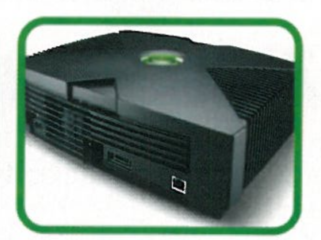
Prepárate para el XBOX POWER



En la parte trasera se encuentran las conexiones de audio-vídeo...



No es la 'X' metálica del prototipo... ¡pero así también mola!



... y de red (Ethernet) para poder jugar online.

¡Por fin! El pasado 6 de enero, en la feria internacional CES, Bill Gates presentó la nueva consola de Microsoft, la flamante Xbox.

Como puedes comprobar en las fotos, el modelo final no tiene nada que ver con el prototipo en forma de X metálica que mostraron al principio del proyecto. En su lugar, la consola que Microsoft pondrá a la venta a principios del 2002 es negra con una X en relieve y con el logotipo en un círculo verde. **La Xbox tiene cuatro puertos para gamepads, una bandeja de entrada de DVD y CDs de apertura frontal, un conector audio-vídeo, un puerto Ethernet para la conexión a internet, una tarjeta gráfica Nvidia -tres veces más rápida que la de cualquier consola-, un procesador Intel a 733 Mhz -el más rápido de todas las consolas- y un disco duro de 8 gigas -la primera consola que lo incluye de serie** (ver cuadro 'comparativa de especificaciones')-.

Los controladores, que también llevan el logo de Xbox, tienen un pad direccional de ocho direcciones, dos sticks analógicos, dos gatillos, seis botones analógicos (de diferentes colores) y rumble. El cable de los gamepads tendrá tres metros de largo, para comodidad de los jugones.

Durante la presentación de la Xbox se pudieron ver las primeras imágenes de *Oddworld: Munch's Oddysee* y *Malice*, dos de los juegos exclusivos que aparecerán con la consola, aunque todavía tendremos que esperar a principios del 2002... ¡y ya estamos impacientes!



Parece que a Abbe le gustó más la Xbox que la Playstation 2.

Malice: una aventura en 3D que utiliza las mismas técnicas de render que Toy Story.



En la X-Box podrás conectar cuatro gamepads directamente.

COMPARATIVA DE ESPECIFICACIONES

	Xbox	Playstation2	Nintendo Game Cube
CPU	733 MHz	294.912 MHz	405 MHz Power Pc
Proc. Gráfico	205 MHz.	147.456 MHz	202.5 MHz
Mem. Total	64 MB	32 MB	43 MB
Mill. de Polígonos	125M/ sec	66M/ sec	6-12M/ sec
Text. Simultáneas	4	1	Sin confirmar
Medio de almacenamiento	2-5x DVD,Disco Duro 8GB, Tarjeta de memoria de 8MB	4x DVD, Tarjeta de memoria de 8 MB.	Mini Disco de 1,5 GB, Digicard
I/O	Mandos x4 Ethernet (10/100)	Mandos x2, USB 1934 PCMCIA	Mandos x4, Puerto de serie de alta velocidad, puerto paralelo.
Canales audio	256	48	64
Audio 3D	Si (64 canales 3D)	No	Sin especificar
Banda ancha	Si	En un futuro	Opcional
Reprod. DVD	Requiere mando	Si	No
Max. Resolución	1.920x1.080	1.280x1.024	Sin especificar
Lanzamiento	Otoño 2001 U.S.A	Dic. 2000	Octubre 2001

Novedades Sega

La consola de la espiral está más viva que nunca: obras benéficas, peli de 'Shenmue' y carreras de camiones.


La película de Shenmue, se estrenará en Japón en breve.

¡En Sega no paran! Para empezar una buena obra benéfica: Sega donará el 20% de la recaudación total del juego *Toy Racer* a la ESC (European Software Charity), organización benéfica internacional, cuyo área de operación abarca toda Europa y trabaja en la rehabilitación de jóvenes discapacitados, colaborando también con hospitales infantiles. Además, el juego de carreras online saldrá a la venta al ridículo precio de ¡1900 pesetas! Si tienes una Dreamcast deberías tenerlo ya por dos motivos: te lo pasarás en grande jugando on y offline y encima parte de tu dinero irá destinado a favorecer a los discapacitados. ¡Bien por Sega! Y por si no tienes suficiente con las carreras de *Toy Racer,* hacia el verano más o menos, aparecerá el arcade de conducción *18 Wheeler.* En él podrás conducir cuatro gigantescos trailers al estilo de *Crazy Taxi,* tanto en la modalidad offline como en online.



El 20% de los beneficios de Toy Racer se destinarán a obras de caridad.

Mientras tanto, en Japón están a puntito de estrenar la película de *Shenmue.* Dura unos 90 minutos las voces serán en inglés y con subtítulos en japonés. Además de imágenes extraidas del juego, se han realizado algunas nuevas secuencias con planos más cinematográficos. ¿La veremos en España algún dia?



Al estilo de Crazy Taxy, tendrás que ir pasando por diferentes checkpoints.



Los gráficos de 18 Wheeler son simplemente impresionantes.



Vista de cabina, con efecto de retrovisor incluído, ¡vaya lujo!

Dinamic conquista mercados

Y mientras tanto en 'La Prision' se van de boda!

La compañía española arrasa fronteras! Dinamic Multimedia ha firmado sendos acuerdos con SCT y Russobit-M para distribuir sus juegos *Grouch* y *Resurrection,* en Taiwan y Rusia respectivamente. Los dos títulos saldrán al mercado totalmente traducidos y es muy posible que en breve se distribuyan más juegos. Por otra parte en el juego online *La Prision* (que ya cuenta con 9.000 presos) tuvo lugar una boda con cura, invitados y convite, vamos ¡una boda en toda regla!





¡Pero mira que escriben raro estos rusos!

Nuevas impresoras Canon

Para todos los públicos

La nueva serie de impresoras de Canon vale para todos, tanto para usuarios principiantes y uso doméstico como para los que necesitan de una mayor calidad y prestaciones. La gama va desde el modelo más bajo, el S400 (27.900 pts.) que incluye USB y puede imprimir en b/n y color, pasando por la S600 (58.900 pts), cuyo uso está pensado para oficinas con mucho trabajo y usuarios domésticos que necesiten una impresión de calidad fotográfica. El modelo tope es el S4500 (78.900 pts.) para PC y Mac, conectable en red y que puede funcionar opcionalmente como escaner incluso en tamaño A3.


El modelo S400 es el más bajo de la gama: perfecta para un uso doméstico.

Canon S4500: indicada para oficinas.

Acclaim se va al Paris-Dakar


En la edición del 2001 del Paris-Dakar se enfrentaron más de 300 pilotos.

Nuevo juego de carreras

Acclaim se ha hecho con la licencia oficial de la carrera off road más famosa: el Paris-Dakar. El juego que todavía está en fase de desarrollo, saldrá a la venta para PC y Playstation 2. Podrás pilotar coches, motos y quads a lo largo de 12 fases que tendrás que ir desbloqueando progresivamente.

Cambio de bando

Infogrames acapara el mercado



La compañía francesa Infogrames comenzará la distribución de dos de los más esperados títulos para Playstation: *Digimon World* y *Final Fantasy IX.* La fecha de lanzamiento para ambos títulos está prevista para finales de Febrero. ¡Ya era hora!



'Grand Theft Auto 3'

'GTA' en la tercera dimensión

Este año vuelven los crímenes: en otoño aparecerá el tercer *GTA*, y lo podrán disfrutar tanto los jugadores de PC como los de PS2. El cambio más fuerte es el salto del motor gráfico, que se pasa a las 3D. Esto posibilita finalmente otras perspectivas a parte de la habitual vista de pájaro. Se incluirán cuarenta coches basados en la realidad y nuevas armas, entre las que se cuenta (¡no podía faltar!) un rifle de francotirador con zoom.

Nueva prespectiva: el nuevo GTA con gráficos en 3D.

Cine de terror

¡Criaturas de pesadilla!

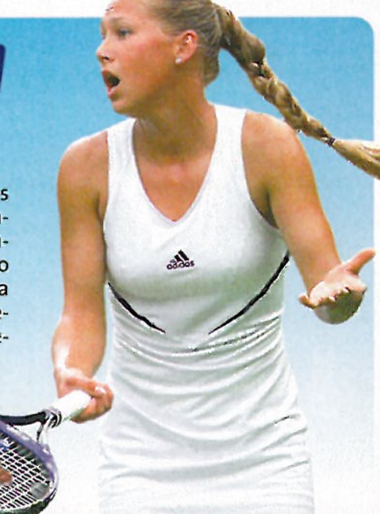
La acción terrorífica de *Nightmare Creatures* se adaptará al celuloide. La historia no se enlaza con los dos primeros juegos y el director podría ser Ralph Zondag. Al contrario de la obra de Zondag *Dinosaurio*, en esta película actuarán actores de carne y hueso. La información sobre los intérpretes y la fecha de estreno todavía está pendiente de desvelarse.



Virtua Anna

Chicas al poder en 'Virtua Tennis 2K1'

Buenas noticias para todos los fans del tenis: Sega ha revelado que está trabajando en la continuación de *Virtua Tennis*. Junto al juego online, anuncia que esta vez se incluirán jugadoras femeninas. ¿Incluirán a la diva del tenis Anna Kournikova?



Anna ya ha protagonizado un juego de tenis en playstation. ¡Este podría ser su doblete!

Cambiador CD

con conexión a Internet

El cambiador de discos de Kenwood DPF-J6030 no solo se traga tus 200 CDs favoritos de una vez, sino que además los selecciona y los reproduce como desees y busca en un banco de datos de Internet todos los títulos e intérpretes y los muestra. Más Información en: *www.kenwood.es*

El mega cambiador de CD busca datos en Internet a través del PC.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Konami va caldeando el ambiente...

Todavía no se sabe cuando aparecerá a ciencia cierta la segunda aventura del agente de élite Solid Snake. Se ha anunciado que el juego podría estar acabado para el próximo invierno. Para mantener a los fans alerta, están saliendo regularmente nuevas imágenes de *Metal Gear Solid 2*. Por primera vez, en una de ellas se ve cómo el héroe se refleja en un cristal de una ventana, así que es probable que el juego final incluya efectos de este tipo. Se espera que para marzo se haga pública una demo jugable de este thriller de espionaje.



Los fans no se olvidan de Snake, pese al tiempo transcurrido.

El héroe contempla su reflejo.

TELEGRAMA

Mario en la GB Advance

Se confirma que aparecerá una versión de *Super Mario Bros 2* (el plataformero de la NES) para GameBoy Advance. Las primeras pantallas apuntan a que los gráficos serán sustancialmente mejores que los del original, aunque no tan buenos como los de la versión de Supernintendo que se hizo a posteriori. Pensando en los que ya se acabaron el juego en su día, se han puesto enemigos e items en nuevos sitios, y de bonus se incluirá el primer juego de Mario Bros, aquel que transcurría en una pantalla única, y cuyo objetivo era eliminar los koopas y cangrejos que salían de las tuberías. Gracias al modo link, hasta cuatro jugadores podrán competir por ver quien patea más koopas fuera de la pantalla.



Mario se las ve con un grupo de Shy Guys en la nueva versión de Super Mario Bros 2.



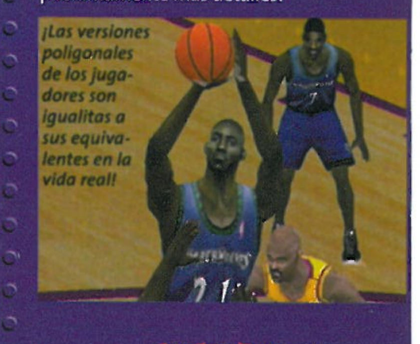
Hasta cuatro jugadores podrán competir en esta actualización del clásico Mario Bros.

Dreamcast anti-piratas.

Desde que Sega se enteró de que los piratas estaban copiando juegos de Dreamcast en CD ROMs, han estado como locos buscando una manera de detenerlos. Y parece que ya la han encontrado: las próximas Dreamcast que salgan a la venta tendrán un sistema que impedirá ejecutar los juegos desde un CD, aunque se podrá seguir reproduciendo pistas de audio normalmente. ¿Cómo lo han conseguido? Pues eso es lo que les gustaría saber a los piratas, porque Sega no suelta prenda sobre cómo funciona este nuevo sistema de seguridad.

NBA LIVE 2001

La nueva entrega de la exitosa serie baloncestista de EA llegará para la Playstation 2 a finales de febrero. El juego estará íntegramente traducido al castellano, y tendrá unos gráficos de auténtico lujo. ¡Próximamente más detalles!



¡Las versiones poligonales de los jugadores son igualitas a sus equivalentes en la vida real!



Vuestro TOP

DIABLO II

8 THE SIMS

TOMB RAIDER IV

5



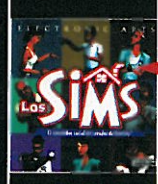
1 **Diablo II**
BLIZZARD – PC
(3) ¡Diablo 2 llega al número uno! Desde luego, méritos no le faltan...





2 (2) **Final Fantasy VIII**
SQUARE – PS, PC
El juego de rol favorito de los lectores se mantiene firme entre los 3 primeros.





3 (4) **Los Sims**
MAXIS – PC
Con el add-on Más vivos que nunca, los sims han mejorado su nivel de vida.



4 (9) **Tomb Raider IV**
CORE DESIGN – PS, PC, DC
¡Era de esperar! Un Top 20 sin Lara entre los cinco primeros no sería Top ni sería ná.





5 (12) **Commandos**
PYRO STUDIOS – PC
Ahora que Commandos 2 está al llegar, nos acordamos de lo bueno que era el 1.





6 (1) **Metal Gear Solid**
KONAMI – PS, GBC, PC
Típico de Snake: arma la marimorena en el nº1, y luego corre a esconderse.

7 (5) **Age of Empires II**
MICROSOFT – PC
Entre Commandos y Age of Empires 2, se nota que a los lectores les va la estrategia.



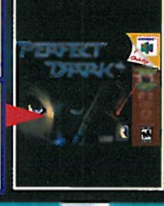


8 (6) **Resident Evil 3**
CAPCOM – PS, PC, DC
El mes pasado Jill le zurró a Lara, pero ahora le toca a ella bajar en la lista.



9 (8) **Zelda: Ocarina of Time**
NINTENDO – N64
La aventura clásica de Link ocupa un lugar especial en los afectos de los lectores.





10 (18) **Perfect Dark**
RAREWARE – N64
La inquieta Joanna Dark reclama su lugar entre los diez primeros de la lista.

Sistema TOP 5



PC

1. **Baldur's Gate II** — BLACK ISLE — Rol
2. **PC Fútbol 2001** — DINAMIC — Simulador de manager de fútbol
3. **Fifa 2001** — ELECTRONIC ARTS — Simulador de fútbol
4. **La fuga de Monkey Island** — LUCAS ARTS — Aventura gráfica bucanera
5. **Los Sims: más vivos que...** — MAXIS — Disco de datos para Los Sims







PLAYSTATION

1. **Fifa 2001** — ELECTRONIC ARTS — Simulador de fútbol
2. **Driver 2** — REFLECTIONS — Conducción policíaca
3. **Dino Crisis 2** — CAPCOM — Cacería de dinosaurios
4. **Gran Turismo 2 platinum** — POLYPHONY DIGITAL — Velocidad realista
5. **Tomb Raider Chronicles** — CORE DESIGN — Aventura de acción y exploración







NINTENDO 64

1. **Zelda: Majora's Mask** — NINTENDO — Rol de acción y fantasía
2. **Mario Tennis** — NINTENDO — Tenis festivo
3. **Pokémon Stadium** — NINTENDO — Poké-lucha
4. **Mario Party 2** — NINTENDO — Minijuegos
5. **Pokémon Snap** — NINTENDO — Safari fotográfico





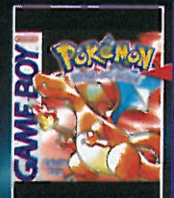






TOP 5 elaborado con los datos de ventas de Centro Mail del 1 a 31 de diciembre.

P 20




(7) **Pokémon**
GAME FREAK– GB
Pikachu cae a la 2ª división de la tabla. ¡Es mala época para ser un pokémon!

11 

12 **Virtual Tennis**
SEGA – DC
¡VUELVE! *Por ahora parece que los lectores prefieren a Carlos Moya antes que a Mario.*




13 (11) **Zelda: Majora's Mask**
NINTENDO – N64
¡NUEVO! *¡Un nuevo juego de Link en la lista! Veremos si aguanta tanto como el primero.*



14 (10) **RE: Code Veronica**
CAPCOM – DC
¡La segunda aventura de Claire tiene más zombis, sustos y emociones que nunca!




15 (11) **Resident Evil 2**
CAPCOM – PC, PS, N64, DC
A Claire sólo le falta pasarse por la GameBoy para estar en todas partes.



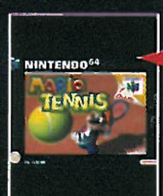
16 (14) **Gran Turismo 2**
POLYPHONY DIGITAL – PS
¿El mejor juego de velocidad de la Playstation? ¡Los lectores piensan que sí!




17 **Driver 2**
REFLECTIONS – PC, PS
¡NUEVO! *Tanner regresa con fuerza, pese a sus problemas con las ralentizaciones gráficas.*




18 **FIFA 2001**
EA SPORTS – PC, PS
¡NUEVO! *Era de esperar: el nuevo FIFA echa de la tabla al antiguo sin dificultad.*



19 **Mario Tennis**
NINTENDO – N64
¡NUEVO! *Mario le cuela un 'ace' a Pikachu y supera este mes a Pokémon Stadium.*



20 (13) **Pokémon Stadium**
NINTENDO – N64
¡Pokémon Stadium entra en zona de salida! A ver qué pasa el próximo mes...



DREAMCAST

1. **Shenmue** — SEGA — Aventura kung fú detectivesca
2. **Quake III Arena** — ID/RASTAR — Shooter adrenalítico
3. **Metropolis Street R.** — BIZARRE CREATIONS — Velocidad con estilo
4. **Virtua Tennis** — SEGA — Simulador de tenis
5. **Jet Set Radio** — SEGA — Jump&run sobre patines





GAME BOY

1. **Pokémon Pinball** — NINTENDO — Pinball
2. **Pokémon Amarillo** — GAME FREAK — Rol y coleccionismo
3. **Pokémon Trading C.G.** — NINTENDO — Cartas coleccionables
4. **Donkey Kong Country** — RAREWARE — Jump&run bananero
5. **Wario Land 3** — NINTENDO — Jump&run









Juegos para una isla desierta



¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?
Gonzalo Suarez

Jefe de proyecto y diseñador de *Commandos 2*

Gonzalo Suarez se metió en el mundo del videojuego hace ya diecisiete años, y los primeros juegos en los que trabajó datan de la época del Spectrum: *Goody, Sol Negro, Mot, Arantxa Super Tenis...* Es un apasionado de su trabajo, y se caracteriza por no dejar ni un solo cabo suelto. ¡Así de bien que le salió el *Commandos!*



1. **Starcraft** — Tiene un equilibrio estupendo. Hoy sigue siendo tan divertido como cuando salió.




2. **Quake (los 3)** — El concepto del "apunta dispara y corre" pulido hasta la perfección.



3. **Diablo 2** — A algunos les ha decepcionado, pero a mí no. ¡Es un título increíblemente rejugable!



4. **Lemmings** — Es un concepto de juego que surgió de la nada: muy original y sencillo.

5. **Indiana Jones y la última cruzada** — Fue un auténtico salto generacional dentro de los juegos de aventura gráfica.

Los más jugados en ScreenFun





1. **Gunbird 2** — PSIKYO-DC
Giga Wing estaba bien, pero es que Gunbird 2 es más que un juego, ¡es una pasión!



2. **Capcom Vs SNK** — CAPCOM-DC
Nuestros colegas viciosos de la lucha están todo el día aquí desde que llegó este juego. ¡Pesados!




3. **Super Busta a Move** — TAITO-PS2
No podemos evitarlo... ¡cada vez que llega un nuevo Bust a Move, volvemos a viciarnos con él!



4. **Mario Tennis** — NINTENDO-N64
El bueno de Mario sigue haciéndonos pasar buenos ratos. ¡Punto, set y partido para Nintendo!

Los más esperados

¡Ya falta menos!

1. **Final Fantasy IX** (Ps)
2. **Commandos 2** (Pc,Dc,Ps2)
3. **Sonic Adventure 2** (Dc)








ScreenFun ¡SORTEO!

Mándanos una postal para votar los 5 juegos que más te gusten indicando su plataforma (PC, GB, PS, N64, DC, o PS2). Este mes sorteamos cinco juegos *Street Fighter Ex 2 Plus* de playstation entre los que escribáis a: SCREENFUN, ref.: Éxitos 21 apdo 14.116, 28080 Madrid.

ScreenFun
スクリーンファン・イン・ジャパン
SCREENFUN EN JAPÓN

THE BOUNCER

Square y Dreamfactory tratan de enseñarnos que repartir mamporros ya no es lo único que hacer en los juegos de lucha.

El DVD incorpora varios modos de juego, destacando sobre todos los demás el modo historia, en el que encarnarás los papeles de Sion, Kou y Volt, tres gorilas de un concurrido pub de los suburbios, que deberán liberar a la joven Dominique, con la que mantienen una profunda amistad y que ha sido secuestrada por las fuerzas especiales de Mikado. Es una gran corporación multinacional con tanto poder como negocios sucios. Tu destino será llegar hasta el mismísimo edificio de Mikado y rescatar a Dominique. Puedes usar en cualquier momento cualquiera de los tres personajes, no sólo durante los combates, sino también en las secuencias argumentales, pudiendo de este modo influir de manera diferente en la trayectoria del juego, ya que cada personaje tiene su carácter y actuará de manera distinta, al mismo tiempo que el resto de las personas con las que te encuentres reaccionará de modo distinto según la actitud y aspecto del personaje seleccionado en ese momento. **En el modo versus podremos pelear con tres amigos más si disponemos de un multitap, y podremos seleccionar también a los enemigos para pelear.** Dependiendo siempre de hasta dónde vayas llegando en el modo historia, podrás seleccionar una mayor variedad de personajes que podrás controlar. Los personajes han sido diseñados por Tetsuya Nomura, quien ya hizo lo mismo con juegos como *Final Fantasy VII* y *VIII*, así como con *Parasite Eve*. Por si fuera poco, gran parte del personal que realiza *Final Fantasy* ha estado inmerso en la realización de *Bouncer*, obteniendo como resultado unos gráficos y movimientos impresionantes.

KALDEA

SION

DAUR

Estos son algunos de los personajes con los que podrás luchar en el juego. Look Final Fantasy ¡TOTAL!


El modo versus nos permitirá combatir a 4 jugadores si tenemos multitap.



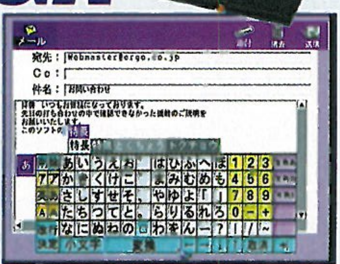
Podrás cambiar de personaje en cualquier momento del juego.

La PS2 YA NAVEGA

Navegador de Internet para PlayStation2: desde ahora los usuarios de Dreamcast no serán los únicos consoleros en la red.

Si había algo en lo que sobresalía notablemente la Dreamcast sobre su competidora más directa, PlayStation 2, era sin duda (además de su amplio catálogo de software), por sus capacidades *on-line*, característica que viene a adoptar la PS2 gracias a la creación de *EGBROWSER*, el primer navegador de internet para PlayStation 2. Su desarrollo ha sido el fruto del trabajo conjunto entre las empresas Ergosoft (japonesa) y Planetweb (estadounidense). Además del software de navegación, el CD incluirá también un gestor de correo POP3 y SMTP, con el que podrás recibir y escribir e-mails. El navegador soportará HTML 3.2, imágenes GIF87, GIF89a (GIF animados), JPEG, PNG y XBM; puede reproducir sonido en formatos WAV(PC), AIFF (Macintosh), AU (UNIX) y MP3; soporta también el sistema SSL para efectuar compras por internet de manera segura; JavaScript y Macromedia Flash 3. **El gestor de correo nos permitirá también recibir correo en HTML y archivos adjuntos, así como tener nuestra propia agenda de direcciones de correo electrónico.** Además, si el HDD (unidad de disco duro) de Sony es conectado a nuestra PS2, será posible grabar en ella los e-mail, imágenes descargadas de internet, MP3 y demás archivos que podamos obtener desde la red. El software se pondrá a la venta en Japón el 29 de marzo con el económico precio de 3.800 yenes (casi la mitad del coste de un juego normal) y requerirá memory card (en la que se guardarán los datos para la conexión) y un módem USB.

Las letras son suavizadas (antialias) para verse mejor en una TV convencional.


Con el teclado en pantalla podrás escribir e-mails sin necesidad de teclado.

Con Egbrowser podrás navegar por internet con tu Playstation2.

Texto y fotos: Jorge Madrid

JAPONEWS
スクリーンファン・イン・ジャパン

Hudson Soft mostró en la televisión japonesa cómo serían unos San Fermines versión Bomberman Land. ¡Qué locura!



San Fermines a la japonesa

Durante los meses de diciembre y enero pudimos ver unos encierros de San Fermín muy peculiares en las cadenas de televisión japonesas. En tales encierros, los toros fueron sustituidos por enormes bombas que rodaban con la mecha encendida tras los mozos. Los causantes de tal locura fueron los responsables de publicidad de Hudson Soft, con motivo de anunciar la presentación de su nuevo *Bomberman Land* para PlayStation. Las imágenes fueron tomadas directamente de los encierros de Pamplona y posteriormente retocadas infográficamente para dar el efecto de que, en vez de toros bravos, eran enormes bombas de varias toneladas de peso las que hacían que los pamplonicas corriesen tan a la desesperada. Estos japoneses...


¡Estas bombitas tienen mucho más peligro que un toro "cabreao"!

TOP 10 JAPÓN
スクリーンファン・イン・ジャパン

1. (PS2) *Gundam:* Clásico del manga llevado a PS2
2. (GB) *Pokémon Star Crystal:ver* Pikachu inagotable
3. (N64) *Mario Party 3:* Mario y sus amigos
4. (PS) *Pachizuru Aruze 4:* Los nipones se vician con las tragaperras
5. (GB) *Pokémon Stadium (oro/plata/cristal):* Tenemos pokemones para rato
6. (PS2) *Bouncer:* Qué más puedo contarte
7. (GB) *Dragoon Quest III:* Tercera parte de DQ para GBC
8. (WS) *Final Fantasy:* La fiebre Final Fantasy asalta a las portátiles
9. (PS) *Tales of Ethernia:* RPG de Namco en 3 CDs.
10. (PS) *Rockman X5:* Nueva aventura para Rockman



BLADE
The Edge of Darkness

El grupo de programación español Rebel Act lleva casi 4 años soñando con bárbaros, amazonas, enanos y caballeros. ¡Y ahora el sueño se hace realidad!

Para ser sinceros, el concepto de juego de *Blade, the Edge of Darkness* no es un dechado de originalidad. Quizá hace cuatro años, cuando se concibió el proyecto, la idea de hacer un juego de exploración a lo *Tomb Raider* sonase muy atractiva, pero hoy en día ya hay muchísimos juegos que siguen esa misma premisa. ¿Qué ofrece *Blade* para destacar sobre sus competidores?

Realismo. Una intensa y envolvente sensación de realismo en todos y cada uno de sus detalles. **Los personajes no pegan saltos increíbles, se cansan si manejan armas pesadas (incluso se quedan sin resuello), y exhiben en sus cuerpos las heridas recibidas.** Cuando arrojas un objeto, rebota de forma convincente por las paredes, o rueda escaleras abajo. Las fuentes de luz (antorchas, hogueras, ventanales...) proyectan sombras increíblemente realistas. Si le cortas un miembro a un monstruo, sale un chorro de sangre a presión que empapa el suelo.

O sea, que los gráficos son el copón. ¿Y qué tal el sonido? ¡Pues también!: las pisadas resuenan de forma diferente según la superficie que estés recorriendo, y puedes detectar la presencia de un monstruo por el ruido que hace al acercarse. Cuando se produce una situación de combate, unos temas épicos al estilo *Conan* contribuyen a que la adrenalina fluya a raudales.

El preludio de un gran combate. ¿Quién ganará?


¡Ja! ¿Qué se creía el toro este? Se enfrentaba a un bárbaro enfurecido y a una buena espada de acero toledano, ¡es normal que haya acabado descabezado!


Al igual que Lara Croft, a la amazona le gusta encontrar nuevas y horripilantes formas de morir.


El caballero se enfrenta al Chaos Knight tras beber una poción de poder.


A la luz de la hoguera, una pelea dramática: el enano contra un troll.

La aventura de Blade

Descubre los lugares que tendrás que visitar para acabar con el mal.

Cuando completas uno de los mapas de Blade, a menudo te encuentras con que te dan a escoger entre dos mapas, de manera que puedes elegir el orden en el que te enfrentas a ellos. Esto es importante porque ciertas armas especiales están escondidas en unos u otros escenarios, y de tu elección depende que las encuentres antes o después.

Escenario inicial: *este escenario es diferente para cada cada uno de los cuatro personajes. En la imagen, el escenario de la amazona.*

Fortaleza de Tell Halaf: *es la fortaleza de los caballeros de Armina, pero cuando llegas, el lugar ya ha sido tomado por los orcos.*

Minas de Kelbegen: *uno de los principales asentamientos enanos, ha sido abandonado tras el ataque de las hordas de orcos.*

Tumbas de Ephyra: *del rey loco Azud y la reina Asha. Los orcos buscan algo aquí, pero no han conseguido encontrarlo todavía.*



Los golems de hierro te pueden hacer picadillo si te descuidas.

El concepto de juego, como ya hemos adelantado, no destaca por su originalidad. Todos los niveles son similares: llegas a una fortaleza/calabozo/tumba/caverna/lo que sea, y tienes que encontrar un objeto en su interior. **Tu progreso se ve impedido por numerosos puzzles, laberintos y trampas que harían sudar al mismísimo Indiana Jones.** Nos gustaría destacar que apenas hemos encontrado saltos puñeteros: en *Blade* te puedes encontrar con precipicios y grietas para saltar, pero lo de ir de plataforma en plataforma como un saltamontes se ha reducido al mínimo. En vez de eso, hay que sudar la gota gorda buscando interruptores, llaves, y cosas por el estilo que te permitan avanzar.

Y aquí es donde llegamos a otro de los puntos fuertes de *Blade:* además de resolver puzzles, encontrar caminos y evitar trampas también tienes que pelear, ¡y mucho! No estamos hablando de un sistema de combate sencillito y de compromiso, sino de uno que haría palidecer de envidia al beat'em up más pintado. Te contamos: al principio del juego eliges entre cua-

Más que una espada, el bárbaro blande aquí una tabla de planchar. ¡Cuanto más grande, mejor!

¡Que bonitas son esas cristaleras! ¿Y qué me dices de los dos demonios pustulentos? ¡Preciosos, oye!

SCREENFUN ¡SORTEO!

Para conmemorar el lanzamiento de *Blade,* ¡hala, la casa por la ventana! Quince packs compuestos por juego camiseta y poster de *Blade,* van a ir a parar a nuestros lectores por riguroso sorteo. Para participar en el sorteo, mándanos una carta o postal a: SCREENFUN, ref.: Blade, apdo 14.124, 28080 Madrid.

Algunos de los ataques de combo especiales dejan una estela de blur roja o amarilla en su recorrido

Isla de Karum: situada en el lago del mismo nombre, aquí se levanta un puesto de guardia de los caballeros, ahora abandonado.

Fortaleza de Shalatuwar: ahora es el hogar de un poderoso clan de orcos, que ha sido forzado a aliarse con el enemigo.

Oasis de Nejeb: un puesto comercial construido por mercaderes, ahora en ruinas. ¡Se parece muchísimo a la Alahambra!

Fortaleza de Nemrut: sus defensores han sido poseídos por el mal. ¡Pelearás con muchos caballeros! Aquí está la gema blanca.

El desfiladero de Orlok: un paso de montaña cubierto de nieve, y ahora controlado por orcos y trolls. Aquí está la gema azul.

¿Te suena?

Óscar Araujo compositor de la B.S.O de Blade

Este barcelonés de 26 años ha sido el responsable de la composición de la música y efectos sonoros de Blade. Ha tardado un año en poner todo a punto. "Queríamos que tuviera un ambiente sinfónico y tenso. Para ello contamos con la ayuda de músicos profesionales y software: una mezcla de lo tradicional y la más nueva tecnología. Sin embargo para los efectos fuimos más clásicos: los sonidos de golpes los grabamos en una carnicería golpeando trozos de carne con palos, y para los duelos, grabamos peleas con espadas reales... ¡He disfrutado mucho con Blade!".



A veces, un enemigo con arco hay que combatirlo con sus mismas armas...



...¡lo malo es cuando a ti se te acaban las flechas y a ellos les sobran! ¡Ouch!



Esa caja que te cierra el paso solo se puede romper quemándola.



Una pelea difícil: la amazona está en desventaja en los sitios estrechos.



Tras la matanza, el enano se relaja con un poco de lectura.

Conoce a sus enemigos

Estos son sólo algunos de los oponentes más habituales que puedes encontrar en los escenarios de 'Blade: TEoD' ¡No te vayas a creer que esto es todo lo que hay, porque todavía quedan sorpresas!

ORCOS

Los hay de dos tipos: normales y grandes. Es muy raro encontrar a dos orcos grandes juntos, sino que normalmente van en solitario o liderando a dos o más orcos normales. Si te lanzan un golpe y le dan a un compañero, a menudo se ponen a pelear entre sí.

MUERTOS VIVIENTES

Principalmente zombis y los esqueletos. Los zombis son muy lentos y torpes en sus golpes, ¡pero estate atento a su vomitona venenosa! Los esqueletos son más ágiles e inteligentes, pero sus ataques de combo son fácilmente predecibles.

CABALLEROS

Los hay de dos tipos: normales y oscuros. A diferencia de los esqueletos, saben pelear en equipo, se cubren mejor y tratarán de flanquearte uno por cada lado. Además, pueden llevar pociones de curación con las que recuperarse en mitad de la pelea, y suelen ir bien armados.

MINOTAUROS

Son muy resistentes y fuertes, pero lentos. Para derrotar a uno, gira a su alrededor (hacia el lado contrario en el que sujeta el arma) y ataca después de que falle el golpe. El problema es cuando hay poco sitio para moverse, o peor, ¡cuando te atacan dos!

DEMONIOS

No son los monstruos más resistentes que vas a encontrar, pero sí los más rápidos y feroces. Fíjate que pueden teleportarse de un lado a otro para despistarte y estate atento a sus chorros de fuego, ¡arroja muchos seguidos, así que no dejes de esquivar hasta que pare!

tro personajes (bárbaro, amazona, enano, o caballero). Todos pueden manejar las mismas armas, pero cada uno está especializado en un tipo concreto. Cuando llevas tu arma favorita, tienes acceso a combinaciones de golpes especiales, que son más devastadoras que los ataques estándar. Para usar los combos necesitas tener experiencia, la cual se obtiene matando monstruos. La experiencia también mejora tus atributos (como los puntos de salud y energía), así que es fundamental matar todo lo que encuentres. A menudo encuentras armas chulísimas que son demasiado pesadas para tu nivel de energía, y tienes que esperar a ganar un par de niveles antes de poder utilizarlas.

En las peleas hay dos defensas: esquivar los ataques echándote a un lado (la amazona es experta en eso) y equiparte con un escudo. El escudo a veces intercepta los golpes dirigidos a ti (sobretodo si es grande), y puedes interponerlo activamente entre tú y el enemigo si te ves apurado. El problema es que el escudo se deteriora al recibir impactos, y no es raro que acabe destrozado tras un par de peleas. Por fortuna, todas las armas de los enemigos derrotados se pueden recoger, así que no es difícil hacerse con otro. **Hay montones de armas diferentes para recoger, y algunas de ellas son bien exóticas, como las hojas envenenadas o los arcos.** También hay algunas armas mágicas para los que busquen bien, ¡porque esa es otra!: los escenarios no son del todo lineales, y tienen zonas secretas que ocultan valiosos tesoros. ¡Vamos, que es como jugar una partida de *Dungeons and Dragons*, pero en solitario!

Ahora las quejas de rigor: el control es un pelín aparatoso, y los tiempos de carga se hacen largos. No se puede escoger el nivel de dificultad, ¡y por defecto lo han puesto bastante elevado!



Blade: the edge of darkness

Aventura de acción para avanz. y expertos.

6.990 pts. | Rebel Act/Friendware | 1-2 jug. (red)

Min.: Pentium 400 MHz, 64 RAM, tarjeta 3D de 8 MB, 750 MB HD. *Rec.*: Pentium 500, 128 RAM, tarjeta 3D 32 RAM.

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Muy realista. Sistema de combate muy elaborado. Montones de puzzles.

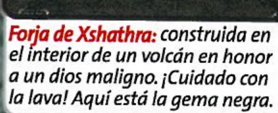
La dificultad no es configurable. El control es un poco aparatoso.

Expectativas cumplidas: *Blade* es un juego de primera, digno de figurar entre los grandes. 9

Texto: Gabriel Perez-Ayala



Templo de Al Farum: *un lugar santo, cuyo interior acaba de ser profanado por las fuerzas del Mal. Aquí está la gema amarilla.*



Forja de Xshathra: *construida en el interior de un volcán en honor a un dios maligno. ¡Cuidado con la lava! Aquí está la gema negra.*



Templo de Ianna: *aquí se oculta la espada mágica, que puedes recuperar gracias a las cuatro gemas. Hay puzzles muy difíciles.*



Torre de Dal Gurak: *¡es hora de ir a destruir al mal en su origen! No hay puzzles, pero el enemigo te ataca con todo lo que tiene.*



El combate final: *si has sido capaz de sobrevivir hasta aquí, es que eres un auténtico campeón. ¿Pero podrás derrotar al malo final?*



Visitarás gran variedad de escenarios durante la aventura.

Dart es el protagonista principal de Legend of Dragoon.

The Legend of Dragoon

¿Reúnes suficiente valor como para enfrentarte a peligrosos ejércitos y criaturas del mal? ¡Demuéstralo!

No nos hemos colado al con la pantalla, ¡en algunos lugares no hay gravedad!

Antes de cada ataque especial una poderosa aureola envuelve a tu héroe.

Nadie se sentirá defraudado con el nuevo RPG creado por el equipo de desarrollo de Sony. A primera vista parece un calco de los últimos capítulos de la saga *Final Fantasy* de Square, pues conserva claramente su estética, en el diseño de los personajes y sobre todo en los escenarios (especialmente en las batallas), **aunque poco a poco consigue hechizarte por su emocionante historia, sus detallados y maravillosos gráficos y la incorporación de alguna que otra destacable novedad.**

Tras una fabulosa intro en la que contemplas cómo las tropas del poderoso emperador Doel arrasan la ciudad de Seles y toman como rehén a la valiosa Shana, comienzas a jugar adoptando el papel de Dart, un valeroso e intrépido guerrero que rápidamente se presta a liberar a su amiga y vengar la destrucción de su querida ciudad. Pronto te das cuenta de que tu reino de Serdio no es el único lugar que necesita ayuda, puesto que maléficas fuerzas oscuras amenazan el continente entero.

Por fortuna, no estás solo en esta larga aventura, que comprende nada menos que cuatro discos, y enseguida te encuentras con leales compañeros que te ayudarán a imponer un poco de orden ante tanto caos y frustrar los malvados planes de las pérfidas huestes del emperador.

Sony tiene claro que los juegos de rol ocupan un importante lugar en las preferencias de los jugadores, por ello en *Legend of Dragoon* los programadores se han basado en los títulos más conocidos y exitosos del género, aunque han introducido alguna que otra jugosa novedad, apostando principalmente por la acción en el sistema de lucha.

Así, en las batallas no te dedicas sólo a atacar o defender mientras observas plácidamente las secuencias del combate, sino que para multiplicar la efectividad de tus golpes tienes que usar los llamados "añadidos", apretando el botón Ⓧ con el ritmo adecuado y en el momento justo.

Algunos de estos movimientos especiales son sencillos de ejecutar, pero conforme aumentas el nivel de los mismos su ejecución es realmente compleja. Otro interesante aspecto de las batallas es la posibilidad de que tanto tus personajes como los enemigos pueden realizar peligrosos contraataques. Por si fuera poco, cada miembro de tu equipo presenta gran afinidad con uno de los elementos del juego (ver cuadro), con lo que tendrás que escoger el más adecuado para vencer a determinados rivales, los cuales, a su vez, también presentan afinidad con algún elemento.

Todo ello se articula a las mil maravillas gracias un sencillo modo de juego que hace posible que los principiantes en este género puedan enfrentarse a los malos sin problemas. Los más avezados, mientras se preparan para la inminente llegada del esperadísimo *Final Fantasy IX*, también disfrutarán a lo grande con un gran título que no debe pasar desapercibido.

La estética de personajes y escenarios recuerda mucho a los Final Fantasy.

Rose es uno de los mejores personajes del juego.

PC | **PS** | N64 | DC | E

The Legend of Dragoon
Rol para principiantes y avanzados

7.990 pts. | Sony | 1 jugador

- Vibración

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ Historia larga y absorbente. Dificultad ajustada. Muy buenos gráficos.

☹ Escasas secuencias de video. Diálogos en ocasiones algo extraños y confusos.

Si eres fan del rol no te defraudará. Si eres novato, es un buen juego para iniciarse.

8

Texto: A. P. García-Berrio



En la bella ciudad oriental de Fletz tienes que ayudar a la familia real...

... rescatando a la princesa que se encuentra secuestrada en esta habitación.

Los distintos elementos se oponen entre sí. Si utilizas fuego produces el doble de daño a los enemigos afines al elemento agua.

Tras su liberación a manos de Dart y Lavitz, la misteriosa Shana (izq.) se unirá al grupo. Con la aguerrida Rose (dcha.) te encuentras más adelante en el desarrollo de la historia.

El perverso y malvado Lloyd te complicará la vida todo lo que pueda.

El colorido y belleza de la Ciudad de las Flores es realmente impresionante.

Intro

El rapto de Shana y la destrucción de Seles.

ScreenFun ¡SORTEO!

Cinco, ¡nada menos que cinco! juegos de *Legend of Dragoon* van a ser sorteados entre todos los que nos escriban una postal o carta a esta dirección: SCREENFUN, ref.: Legend of Dragoon apdo 14.116, 28080 Madrid. Recuerda: ¡lo más importante es que se vea bien la referencia!

Tan pronto como Lavitz adopte forma de dragón, se multiplicará su poder de ataque.

Elementos

Agua — ¿Creías que el agua no tenía poder alguno? Estabas equivocado.

Luz — Los efectos de luces cegarán a más de un enemigo. ¡Viva el techno!

Viento — Un buen tornado a tiempo para ventilar ambientes cargados.

Trueno — El poder de la electricidad: ¡no intentes repetir esto en casa!

Fuego — El fuego es el elemento opuesto al agua y también un ataque temible.

Oscuridad — No hay tregua para los rivales: ¡nadie escapa a la magia negra!

Tierra — ¡Un poco bestia eso de acabar con el enemigo a base de pedradas!

Indefinido — Un elemento misterioso, que sólo utilizan algunos enemigos.

American McGee's ALICE™

¿Quién lo iba a decir? La heroína más cañera del momento no es ni Lara de 'Tomb Raider' ni Julie de 'Heavy Metal'. La nueva reina de las plataformas se llama Alicia, ¡y donde pone el ojo, pone el cuchillo!



La vida de Alice ha cambiado mucho desde su última visita al País de las Maravillas. Hace unos años perdió a sus padres en un terrible incendio, y ahora, ya adolescente, se recupera de ese trauma en un hospital mental. El tormento que sufre su alma se refleja en el País de las Maravillas, que se ha convertido en un lugar retorcido y siniestro, gobernado con mano de hierro por la Reina de Corazones. Cuchillo en mano, Alice debe volver allí para poner orden, salvar a sus habitantes y, de paso, intentar recuperar su cordura.

Visualmente, *American McGee's Alice* es uno de los juegos más impactantes que se han hecho para PC. **Funciona con el motor gráfico de *Quake III*, lo cual está muy bien, pero su auténtico mérito se aprecia desde un punto de vista artístico.** El País de las Maravillas es un lugar que no para de darte sorpresas con su extraña fauna: setas gigantes que tratan de devorarte, piedras que caminan, hormigas soldado con uniforme y bayoneta, naipes hostiles... Los escenarios no se quedan atrás, y te dan la sensación de estar dentro de alguna pesadilla enfermiza. ¡Cuando crees que ya lo has visto todo, te encuentras con algo totalmente diferente a lo anterior, es alucinante!

Con el currazo que ha debido ser plasmar en polígonos este extraño mundo que American McGee ha imaginado para *Alice*, uno podría esperar que el resto del juego estuviera hecho de forma descuidada, ¡pero para nada! Es verdad que la mecánica básica está ya muy vista: es un mero shooter en tercera persona con algunos elementos de salto y exploración a lo *Tomb Raider*, pero incluso en eso el juego toma la dirección adecuada. En vez de interrumpir tu progreso una y otra vez con docenas de pesados puzzles y búsquedas de interruptores, en *Alice* se favorece un progreso más claro y lineal, huyendo del abuso de

Alicia trataba de escapar de un espectro, pero la pavorosa aparición la alcanza con su mirada de hielo.

Quizá Alicia no tenga la figura escultural de otras heroínas, pero actitud tiene de sobra.

Para conseguir el caparazón de tortuga honoraria, tienes que seguir a este monstruo a las profundidades.

Los personajes del cuento de Lewis Carroll tienen aquí un aspecto siniestro.

¡Qué barbaridad! ¿Cómo puede un naipe tener tanta sangre dentro? Según con qué les ataques, algunos enemigos tienen animaciones de muerte diferentes.

Descubre el lado más demoníaco de Alicia con la transformación.
Recoger la botella roja tiene un efecto siniestro sobre Alicia: ¡la transforma en un demonio! La mutación sólo dura unos segundos, durante los cuales todos sus ataques causan muerte instantánea.

INFO

Lewis Carroll

El auténtico nombre de Lewis Carroll (1832-1898), el afamado autor de *Alicia en el país de las maravillas* (1865), es Charles Lutwidge Dodgson. También es el autor de *Alicia a través del espejo* (1872), una nueva aventura de Alicia que también tiene lugar en el país de las maravillas. El personaje de Alicia estaba inspirado en una niña real llamada Alice Lidell, con la que Carroll mantenía una buena amistad. En la película de Disney, Alicia es rubia, pero en realidad era morena, y así es como aparece en el juego de American McGee. Lewis Carrol también fue matemático, fotógrafo y poeta, y entre sus poesías destaca *La caza del Snark* (1872).





Mira cómo mola ese portal, ¿y te has fijado en el vórtice morado del exterior? ¡Este lugar es demasiado extraño!



¡Argh, cómo quema! Estos monstruos se ocultan en los pozos de lava, y sus ataques pueden prenderte fuego.

¡Una roca rodante! Desde que a Indiana Jones le persiguiera una, es una trampa clásica.



Descubrir cómo derrotar al ciempiés acorazado es un puzzle en sí mismo...



...pero si lo adivinas, no es difícil tumbarlo. ¡Este cuchillo hace maravillas!



Peones cíclopes, caballos saltarines, torres peleonas, alfiles con rayos láser... ¡son piezas de ajedrez asesinas!



La niebla oculta el escenario de fondo del jardín. Es el único reproche de un apartado gráfico impecable.

ese tipo de recursos. Hay mucho para ver, y los programadores no han querido que estés dando vueltas por un sitio más de lo estrictamente necesario. Algunos saltos pueden atragantarse (como en la zona del hielo, donde es muy fácil resbalar y caer al vacío), pero un estupendo sistema de guardado y cargado rápido permite superarlos sin muchos problemas.

El sistema de control es magnífico: la combinación de teclado y ratón se está convirtiendo en el estándar para los juegos de acción en tercera persona, y *Alice* es una prueba estupenda de sus buenos resultados. **Las armas, con modos de fuego alternativos, tienen siempre alguna desventaja que te obliga a cambiar de una a otra según la situación:** el cuchillo tarda en recargarse, las cartas gastan mucha energía, el bastón de crocket es poco preciso, la varita de hielo tiene poco alcance... y así todas. El apuntado se facilita con un puntero azul luminoso, que cumple su función a la perfección. Gracias a él, derribar a una mariquita gigante al vuelo con un cuchillo bien lanzado se convierte en una tarea de lo más sencillo.

Ahora vamos con las quejas: la zona del jardín tienen mucha niebla (los exteriores no son el punto fuerte del motor de *Quake III)*, la inteligencia artificial no es como para tirar cohetes y no hay multijugador. Realmente, casi preferimos que no lo haya antes que ponerle uno chapucero, como hacen otros títulos. Éste es un juego para disfrutar en solitario, y una experiencia única que merece la pena probar. Haznos caso: toma a Alicia de la mano, saluda al gato de Cheshire y acompáñala en su extraño viaje. ¡No te arrepentirás!



PC | PS | N64 | DC | E

American McGee's Alice

Shooter y plataformas para princ. y avanzados

6.990 pts. | Electronic Arts | 1 jugador

Mín.: Pentium 400 Mhz, 64 RAM, 600 MB HD, tarjeta de vídeo 3D de 16 MB. *Rec.:* Pentium 500 Mhz, 128 RAM.

Gráficos 10 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

Mundo fascinante. Sistema de control estupendo. Armas originales.

No tiene multijugador. Niebla en el escenario del jardín. Requisitos altos.

Visualmente impresionante, y con un excelente ritmo de progresión. ¡*Alice* es un juegazo!



9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

La Metamorfosis







1 "Es hora de sembrar el caos. ¡Que empiece la guerra!". Alice queda empapada por una...

2 ... extraña sustancia roja que la hace caer de rodillas. Todo su cuerpo se convulsiona y...

3 ... cuando se levanta, luce un aspecto demoníaco. ¡Que tiemblen sus enemigos!



El diseño de criaturas es de lo más extravagante.

Tras el sorprendente *Messiah*, Shiny vuelve a la carga con otro juego rebosante de originalidad.

En el número 17/00 de SCREENFUN ofrecíamos un avance de la mecánica de juego de *Sacrifice*, pero vamos a hacer un pequeño resumen para los recién llegados: es un juego de estrategia en tiempo real donde controlas a un mago con el teclado desde una perspectiva de tercera persona. Este mago invoca criaturas con las que profanar el altar de otros magos, y usa hechizos para ayudarlas en las batallas. Para invocar criaturas necesita hacerse con las almas de los caídos en el campo de batalla, y también necesita maná, que obtiene de fuentes esparcidas por el escenario.

En realidad, *Sacrifice* no es un juego tan complejo como parece. Bueno, un poco sí: hay que pasar por los tutoriales de rigor y sufrir dos o tres derrotas a manos de la máquina hasta que te habitúas al sistema de juego. Pero una vez que te has hecho con él, las cosas fluyen como la seda. Lo hemos calificado como "para avanzados y expertos", ¡pero cualquiera puede aprender a jugar a poco que se lo proponga!

Otra advertencia que queremos hacer es que, aunque se catalogue dentro de la estrategia en tiempo real, es muy diferente de los típicos juegos clónicos de *Warcraft* y *Command&Conquer*. **La cámara no puede desplazarse con libertad por el escenario, sino que va pegada al mago, y todo lo que puedes hacer es rotarla o hacer zoom.** El resultado es una acción bastante frenética: una vez que comienzan las tortas, apenas tienes tiempo para dar ordenes a tus criaturas, ocupado como estás en recoger almas, lanzar conjuros y ponerte a salvo de los ataques. Con esto no queremos decir que el juego no sea divertido (que lo es), sólo queremos insistir en que hay que habituarse a él antes de empezar a disfrutarlo.

El modo campaña de *Sacrifice* es altamente rejugable. **Con cinco dioses para los que trabajar, las criaturas y conjuros que cada jugador acaba utilizando pueden ser muy diferentes.** Es muy motivador ir pasando misiones para ver qué nueva criatura y conjuro te darán a continuación. La pena es que no se hayan incluido niveles de dificultad

Los Ráfagas equivalen a la artillería de Stratos.

¡Duelo de hechizos!: tu mago (centro) invoca una grieta sombría, mientras un arco iris curativo del enemigo (derecha) salta de criatura en criatura.

¿Ves el haz de luz amarilla? Señala a un mago cuyo altar está siendo profanado. ¡Se acerca su fin!

Que bichos tan feos como los ents sean capaces de hablar resulta surrealista...

CREACIÓN DE PERSONAJES

Aunque en el modo campaña tienes un personaje fijo, para las modalidades de multijugador y de escenario se han creado trece tipos de magos para escoger. Todos parten con las mismas habilidades, pero su aspecto es muy diferente.

El primer paso es diseñar al personaje sobre el tablero de dibujo. Para ello se contrata a un dibujante profesional.

Luego se crea el modelo poligonal en una estación de trabajo, y se le recubre con una malla de textura.

El resultado final no puede tener tanto detalle como se planea en el paso anterior, ¡pero es impresionante!

fice

ELIGE UN DIOS PARA TU SACRIFICIO

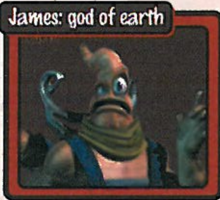
La campaña de *Sacrifice* no es lineal. En cada misión puedes elegir el Dios para el que vas a trabajar, lo cual afectará a los conjuros que se incorporarán a tu grimoiro (libro de hechizos). Al principio todos pedirán tus servicios, pero luego te retirarán su confianza poco a poco y tendrás que elegir a uno con el que quedarte.

Charnel: god of death



Dios de la muerte. Sus seguidores suelen tener cualidades vampíricas: se curan atacando.

James: god of earth



Dios de la tierra. Sus siervos de la Gleba no son rápidos, pero suelen ser muy resistentes al daño.

Persephone: god of life

Pyro: god of fire



Diosa de la vida. Sus fieles cuentan con efectos de protección y de curación de heridas.

Dios del fuego. Su prole es muy destructiva, y muchos pueden prender fuego al enemigo.

Stratos: god of death



Dios del aire. sus servidores son rápidos y usan ataques que derriban o congelan al adversario.

El conjuro de protección ata a tus criaturas con un haz rojo al edificio.

Charnel abre un portal para permitirte entrar en su oscuro mundo.

Si te matan, te haces etéreo hasta que vuelvas a reencarnarte. En ese estado no puedes hacer hechizos.

La edificación de manalitos permite que el maná de las fuentes se canalice a los manafuentines.

Las almas rojas se recogen invocando a un sac doctor para que las lleve a tu altar.

Los yetis son criaturas de combate cuerpo a cuerpo. Otros tipos son voladores y de ataque a distancia. Funcionan como piedra-papel-tijera.

seleccionables, ya que los menos hábiles se pueden quedar con las ganas de terminar el juego y de enterarse de cómo acaba la historia. Bueno, en el peor de los casos siempre se puede optar por el modo multijugador, que también es muy divertido.

El apartado técnico merece capítulo aparte: es impresionante. Junto con *Giants: Citizen Kabuto* y *Alice de American McGee*, este juego marca un nuevo estándar en lo que a gráficos de PC se refiere. **Algunas tarjetas gráficas requieren que trastees con las opciones de configuración de gráficos para que funcionen, pero una vez pasado ese trámite, ¡prepárate para flipar!** El sonido es también muy bueno, y no sólo oyes a tus criaturas aceptando las órdenes, sino también a tu mago impartiéndolas ("¡Sois el grupo uno!", ¡Moveos!", "¡Protegedme!") o pronunciando hechizos. ¡Es muy impresionante!

La pena es que *Sacrifice* ha salido a la venta con algunas prisas, y se han dejado algunas cosas sin pulir: en el modo de juego *escenario* sólo hay ¡un escenario! En teoría, te los puedes construir con la herramienta Scapex, pero lo suyo es que hubiesen puesto un puñado de ellos para jugarlos inmediatamente. Los nombres de las criaturas en el manual son diferentes a los que tienen en el juego y la historia del modo campaña es difícil de entender por culpa de la mala traducción al español. Pese a todo, uno se queda maravillado tras jugar a *Sacrifice*.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Delphi luce sus morados pezones sin rubor: en la versión norteamericana se tapa con un bikini.

Brujas de peligrosos poderes: una malvada Azote del Mar, en el punto de mira de un arco de precisión.

El jefe de los Listillos con los ojos bizcos para Delphi, es algo así como el maestro Yoda.

¿Un inovador bombazo o simplemente una mezcolanza de géneros? 'Giants' es un juego al que se adora o al que no se presta atención, ¡no hay término medio!

GIANTS

Podrían haber sido unas bonitas vacaciones para los trotamundos Meccarin, pero de camino al planeta Mallorca, los cinco compañeros se ven forzados a hacer un aterrizaje forzoso, y acaban metidos en una pequeña guerra civil en medio de ninguna parte.

Los pequeños llamados Listillos están sometidos por las malvadas Azotes del Mar, mientras que el gigante sin dueño llamado Kabuto siembra el miedo y el terror allá a donde va. Por supuesto, los Meccs quieren echar una mano, y tienes que interpretar el papel de uno de estos luchadores para llevar a cabo varias misiones. Liberas a cuatro colegas tuyos de las manos de los sicarios de las Azotes del Mar, y una vez todos reunidos, formais equipo para ayudar a los Listillos como podais.

También te meterás en la azulada piel de una Azote del Mar llamada Delphi. Cuando lleves a ella, te las verás con misiones más complejas. Cuando acabes con esta preciosidad le tocará el turno al gigante Kabuto, que bajo tu dirección tiene que aniquilar definitivamente el poder de las malvadas Azotes del Mar.

Cada una de las tres razas tiene como es de esperar, habilidades totalmete distintas. Los Meccs, con su avanzada tecnología, cuentan con gran variedad de armas e ingeniosos gadgets. La Azote del Mar Delphi echa mano de una espada, un arsenal de arcos, y un repertorio de hechizos mágicos. Kabuto se limita a aplastar y devorar a todo aquel que se atreva a hacerle frente.

Las misiones son muy entretendias: recoger alimentos, construir bases o defenderlas. Necesitarás un poco de visión estratégica y ágiles reflejos.

La mezcla de los distintos elementos de juego ofrece excelentes resultados, los gráficos son una gozada, y la historia, contada con secuencias intermedias, rebosa de humor. Sin embargo, *Giants: Citizen Kabuto* no es un juego nada fácil, ni está libre de fallos. Los jugadores más experimentados a los que les guste probar de todo se lo pasarán muy bien, pero nos tememos que el resto se sentirán algo perdidos.

Kabuto fue creado como un arma, pero ahora campa a sus anchas.

PC | PS | N64 | DC | E

Giants: Citizen Kabuto
Shooter y táctica para expertos

6.990 pts | Interplay/Virgin | 1-10 jug.

Min.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 900 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium III, 128 MB RAM, 900 MB HD, GeForce2

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ Preciosos gráficos, mezcla de diferentes géneros, mucho humor.

☹ A veces es demasiado difícil. Mutiplayer inestable.

Hace honor a su nombre: un juego gigante, que a algunos incluso les quedará grande. 8

Kabuto pondera el sentido de su existencia.

Los tres personajes jugables



Meccarin: Baz

Las primeras misiones las pasas metido en la piel del Mecc Baz. Gracias a su traje de lucha, Baz puede volar un poco al pulsar el botón. Cuando libera a sus compañeros, puedes darles órdenes mediante el teclado o el ratón, y clolaborarán con gusto.

Las numerosas armas incluidas, las armas de precisión, y el lanzagranadas son tan divertidos como el traje de camuflaje móvil o el escudo. Los colegas Mecc por si solos ponen de los nervios por su estupidez.



Azote del mar: Delphi

Delphi escatima mucho en su vestimenta y va sola en su camino, pero bien armada. Con uno de sus pequeños Jetski corre por encima del agua, y al contrario de los Meccs, domina la natación.

Su arma principal son sus hechizos. Lleva suficiente munición para su arco y con el súper salto, Delphi llega rápidamente a cualquier sitio. ¡Es sin duda una mujer de armas tomar!



Gigante: Kabuto

Este gigante es el más aburrido de los tres personajes. Es enorme, muy pesado, y su empleo es todo lo contrario a tácticamente ágil.

La discreción es un término desconocido para él y su supervivencia depende en general solo de que Kabuto aplaste a tiempo a los enemigos que estén cerca. Es divertidísimo destrozar edificios enemigos, pero en realidad, la jugabilidad cuando llevas a Kabuto pega un bajón considerable.

SCREENFUN ¡SORTEO!

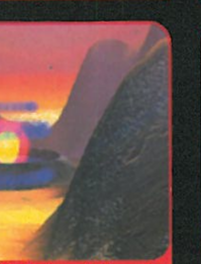
¿Quieres ser un gigante? ¿Nadar desnudo en el oceano? ¿Volar con un jetpak? Pues mándanos una postal para entrar en el sorteo de estos 5 gigantescos juegos entre los que escribais a: SCREENFUN, ref.: Giants apdo 14.116, 28080 Madrid. ¡Suerte!



1 Humor negro: Timmy ha de ser liberado y una bomba extra grande...



2 ...ha de explotar la puerta del de la bien guardada prisión. ¡Boom!...



3 ... un fallo técnico: toda la prisión sale volando por los aires. Solo queda un...



4 ... malherido amigo del desintegrado Timmy, que te da la Millennium Gun.



Oh, oh... Baz, sus colegas Mecc y el jefe LIstillo se encuentran de golpe con los monstruitos hijos de Kabuto.

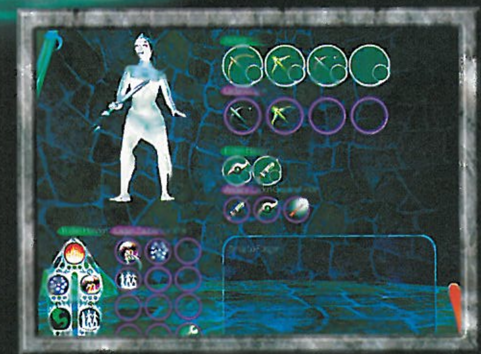
Delphi es la princesa de las Azotes del Mar, pero ella no tiene las inclinaciones malvadas de su madre.



Delphi tiene que ganar varias carreras de Jet Ski contra otras Azotes del Mar. ¡Y a veces es dificilísimo!



Gráficos impresionantes: Kabuto, con su rugido ensordecedor, deja inmovilizado al enemigo.



En las tiendas que aparecen de vez en cuando, Delphi o Baz pueden hacerse con nueva munición y extras.

Texto: J.Orge





Las repeticiones te dejarán verdaderamente con la boca abierta.

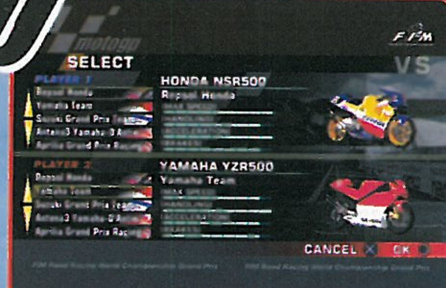
Como sucede en la vida real, las remontadas de posiciones durante las carreras son frecuentes.



El esperado juego de simulación del mundo de las dos ruedas hace su aparición por fin en la máquina negra de Sony, ¡y a todo gas!



Si escoges la opción simulación, el más mínimo error en el pilotaje durante las pruebas podría ser fatal.



Puedes pilotar cualquiera de las motos oficiales que toman parte en el campeonato del mundo.



En el modo versus los piques con amigos llegan a ser realmente antológicos.

El piloto japonés Aoki a lomos de su veloz Suzuki RGV. ¡Toma caballito!



Al acercarte a tus rivales verás en pantalla, junto con su nombre, la foto de su primera comunión.

Buenos juegos de motos en el mundo de las consolas se pueden contar, por desgracia, con los dedos de una mano. Y mientras la oferta de simuladores automovilísticos resulta abrumadora, contando con títulos excelentes en todos los soportes, la ausencia de títulos de motociclismo es patente. ¿Qué pasa con los moteros, que en nuestro país son legión?, ¿olvidados?, ¿desesperados?...

Para regocijo de los usuarios de PS2 y locos de la velocidad, Namco ha programado este juego que tiene licencia oficial y, por tanto, cuenta con todos los pilotos y motos reales del campeonato del mundo, diseñados al detalle (por poner un ejemplo, al japonés Abe se le mueve la melena con el viento). La sensación de velocidad está muy bien conseguida y los efectos son brutales: podrás ver con nitidez las chispas del tubo de escape al rozar el asfalto o los realistas movimientos de las motos y sus pilotos.

Dispones de distintos modos de juego: los tradicionales contrarreloj y versus, un modo especial que engloba más de 50 desafíos al estilo *Gran Turismo*, de diferente dificultad y que tardas bastante tiempo en completar. Y por supuesto, una modalidad arcade y temporada con dificultad ajustable, suponiendo cada nivel diferentes objetivos y equipos. ¡Una pasada!

Pero no todo iban a ser virtudes en *Moto GP*. El defecto más destacado es que **únicamente están presentes cinco circuitos: Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington y Motegi. Pero ¿dónde están las restantes pistas del campeonato mundial?** Tampoco hay variaciones climáticas, solamente cuentas con dos vistas diferentes (aunque ambas son buenas), no hay comentarista y no puedes mirar atrás mientras corres. Por ello, el resultado final del programa baja algunos enteros. La impresión es que si éstos se hubieran corregido, estarías ante el mejor simulador de motos de la historia aparecido en consola alguna.

Pese a todo, ***Moto GP* es un fabuloso título, que esperemos cree escuela dentro de la simulación de motos, prácticamente olvidada en consola.**

Ponerse a una sola rueda si aceleras a tope es habitual durante las carreras. ¡Espectáculo asegurado!



Texto: A. P. García-Berrio

PC FÜTBOL 2001

¡No te quedes en fuera de juego! Adéntrate en el más completo y famoso manager-simulador futbolístico del mercado.

Como en los últimos años, ya está en las tiendas una nueva y remozada versión del ya clásico *PC Fútbol,* que hará las delicias de todos los usuarios ávidos de convertirse en entrenador, manager general o presidente del equipo de sus amores.

Por descontado, el programa cuenta con la licencia oficial de la Liga de Fútbol Profesional y con la más completa y extensa base de datos de las principales ligas del mundo. Así, **están presentes las habituales de España, Italia, Inglaterra, Alemania y Francia, junto con las novedades de Holanda, Bélgica, Escocia, Portugal y Argentina;** todas y cada una de ellas con los integrantes de sus plantillas totalmente reales. ¡Más completo en este aspecto no puede ser!

Sigue contando con miles de opciones de administración de los equipos, incluyendo en esta nueva versión alguna interesante mejora, sobre todo en la posibilidad de aumentar los ingresos económicos de los clubes con la gestión de los patrocinadores y sponsors de los mismos. El look de las pantallas de menús es muy parecido al de anteriores entregas, aunque los programadores han intentado que el acceso a opciones, equipos y jugadores sea algo más rápido e intuitivo.

Tradicionalmente el aspecto más criticado de este título era el relativo a la simulación de los partidos, inferior a la de la mayoría de juegos de fútbol de la competencia por muchas razones. **Pero en *PC Fútbol 2001* se ha potenciado el motor gráfico 3D a fin de lograr una simulación más rápida y realista, y la verdad es que ¡ha mejorado notablemente! Sin embargo, sigue sin llegar a las cotas de perfección de los intocables *FIFA* de E.A. Sports y sobre todo *I.S.S.* de Konami,** aunque este último únicamente ha aparecido en consola.

Los comentarios de los periodistas del Canal Plus Carlos Martínez, Michael Robinson y Joaquín Ramos Marcos siguen siendo bastante realistas y acertados, y también están presentes nuevas animaciones de los jugadores durante los partidos, junto con la posibilidad de disputar partidos multijugadores en red.

En definitiva, si eres un futbolero empedernido y no tienes ninguna de las entregas anteriores, deberías echarle un buen vistazo a este completo y renovado *PC Fútbol 2001* y si ya tenías alguna de ellas... ¡qué diablos!, acuérdate de aquello de "¡renovarse o morir!". No te arrepentirás.


PC | PS | N64 | DC | E

PC Fútbol 2001
Gestión y simulación futbolera para expertos

3.995 pts. | Dinamic Multimedia | 1-2/ 1-4 red

Min.: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, 250 MB HD. *Rec.:* Pentium II 300, 128 MB RAM, 350 MB HD.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

La base de datos. Nuevas ligas. La opción on-line de partido en 3D.

La simulación sigue sin convencer. Pocos cambios realmente innovadores.

Una actualización completísima del juego de siempre con alguna pequeña novedad. 8

Texto: A. P. García-Berrio


Con PC Fútbol 2001 *puedes disputar nuevas ligas, como la portuguesa.*


En las repeticiones tienes múltiples y ya tradicionales opciones de edición.

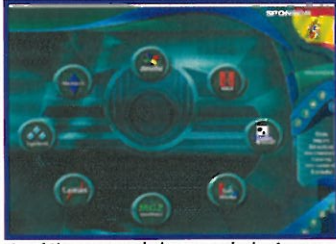


Revive los enfrentamientos de las grandes noches europeas en tu ordenata.



Una correcta gestión de tu equipo es la única forma de aumentar tus arcas.


La recreación de todos los estadios de la liga española es realmente alucinante.


Aquí tienes una de las novedades incorporadas en el juego: la inclusión de sponsors.



SPAWN
In The Demon´s Hand

Desciende a los infiernos para librar las peleas más salvajes con personajes de auténtica pesadilla.

La estética del cómic original está plasmada con acierto en el juego.

El sello de Capcom en cualquier juego de lucha suele ser sinónimo de la buena calidad del producto, y este programa no iba a ser menos. ***Spawn: In The Demon´s Hand* es un fenomenal título que mezcla acertadamente elementos de géneros distintos; así, combina luchas al más puro estilo beat' em up con disparos como en un frenético shooter en escenarios 3D.**

Los gráficos son muy buenos y recrean con fidelidad el genial universo dibujado por Todd McFarlane, sobre todo en lo que a personajes se refiere. El abanico de luchadores a elegir es muy amplio. **Puedes seleccionar desde el propio Spawn hasta otros 35 personajes, algunos de ellos inicialmente ocultos.** Para delicia de los fans están casi todos (Clown, Sam y Twitch, Grace, Redeemer, Jessica, The Curse...), y no acaba aquí la cosa, pues cada uno está excepcionalmente diseñado y cuenta con armas y ataques exclusivos.

Dispones de dos modalidades de juego: en torneo eliges entre Team Battle (tú y un aliado vs dos) o Battle Royal (tú vs otros tres rivales) a lo largo de sucesivos niveles. En arcade, encuentras también el Boss Attack en el que debes vencer tú solo a un enorme jefe en siete fases, o unir tus fuerzas con otro personaje controlado por la máquina.

Esta modalidad es la mejor y más divertida del juego, pues gracias a ella vas consiguiendo las casi cien armas secretas (desde simples espadas a destructivas ametralladoras) y personajes ocultos. **Música cañera, acción y jugabilidad a tope hacen de este *Spawn* un juego a tener muy en cuenta por los usuarios de Dreamcast.**

INFO
Spawn: la recreación de un gran cómic.

Creado por Todd McFarlane a comienzos de los noventa, Spawn actualmente se encuentra inmerso en su tercera generación, con miles de adeptos distribuidos por todo el planeta. Su fama mundial se debe no sólo al mundo del cómic, sino a su paso por medios muy diferentes con resultados dispares. Así, nuestro héroe ha hecho sus pinitos en el mundo del celuloide en *Spawn: The Eternal,* una película espectacular y algo irregular, una genial serie de vídeos, y por supuesto, incursiones dentro del mundo del videojuego. La primera fue en un programa bastante flojo para la Play bajo el mismo título que tuvo la película. Ahora es en Dreamcast donde se podrá disfrutar del carisma de todos los personajes, en una gran conversión.

Parece que el diabólico Redeemer no siente especial afecto por los jefes de la mafia calvos, gordos y con corbata. ¡Se lo tiene bien merecido por malvado!

Puedes jugar hasta con cuatro amigetes al mismo tiempo. ¡Esto es la guerra!

En Team Battle tu compañero es controlado por la CPU o por un amigo.

Cooperar con otro personaje para acabar con los brutales jefazos es realmente divertido.

Spawn luchará en espectaculares escenarios: algunos parecen una antesala del infierno!

Casi todos los archienemigos de Spawn aparecen en el juego por grandes que sean, como Violator.

La exuberante Jessica puede hacer uso de sus dos pistolas a la vez.

Con el mando puedes controlar la cámara y disparar en primera persona.

PC | PS | N64 | DC | I

Spawn: In Demon´s Hand
Lucha infernal en 3D para avanzados.

9.990 pts.	Capcom / Eidos	1-4 jug.

• TV 60 Hz.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
9	8	8

☺ Elegir casi cualquier personaje del cómic. Acción sin freno. Variados modos de juego.

☹ La cámara a veces despista. No hay opción de jugar en red como en Japón.

Adictivo y con gran número de personajes, modos y secretos; estás ante un muy buen juego. 8

Texto: A. P. García-Berrio



Fighting Vipers 2

Los responsables de 'Virtua Fighter' presentan un nuevo juego de lucha, pero los resultados no se puede decir que sean estelares.

Después de las alucinantes peleas de *Soul Calibur* y *Dead or Alive 2*, muy bueno tendría que ser un juego de lucha en 3D para dejar asombrado al personal. *Fighting Vipers 2*, por desgracia, no lo hace. Sus gráficos son buenos, con algunos efectillos especiales aquí y allá, pero podrían ser mucho mejores. Lo más espectacular es cuando a un personaje se le rompe la armadura y sale despedido fuera de la jaula, o se queda enganchado en lo alto de sus paredes.

La jaula es más que un mero elemento decorativo: algunas llaves cambian según las realices cerca o lejos de sus barrotes, y si te acorralan con un ataque combo, te hacen más daño por estar chocando contra ella. ¡Si ya jugaste al primer *Fighting Vipers* en Saturn, todo esto te sonará muy familiar!

El sistema de combate abusa de las tácticas rastreras, como golpear repetidamente a un oponente sin dejarle caer o patearlo en el suelo. Para contrarrestarlas, se han incluido maniobras de levantarse rápido y de recuperación en el aire, pero es fácil que a un principiante se le olvide hacerlas y acabe apaleado por los expertos rivales computerizados. Al igual que en *Virtua Fighter*, el aporreo de botones a lo loco no suele dar buenos resultados, así que es conveniente entrenarse a fondo. ¡Lo malo es que el modo de entrenamiento que han incluido es muy simplón, y no puedes consultar los listados de movimientos!

Hay pocos personajes (once, más tres secretos) y un único final para todos ellos, sin bonus extras ni nada de nada. Se lo podían haber currado un poquito más, ¿no?

Raxel no duda en blandir su guitarra a modo de cachiporra.

El ataque de Super K.O. es difícil de colar, pero cuando lo hace ¡te cuenta por dos victorias!

Pues será todo lo guapa que quieras, ¡pero se viste más hortera que Britney Spears!

Honey se esfuerza por seducir con su pose ganadora, ¿pero por qué no mueve los labios cuando habla?

"¡Oops! Espera un momento, que me he liado con la bicicleta...".

Cuidado con Bahn: no es que sea muy rápido, pero sus ataques son muy poderosos.

Los combos y ataques con blur están bien, pero a veces una buena patada en la boca es más que suficiente.

¡Nunca subestimes a un peluche! Emi agacha la cabeza y deja que su osito dispare una bola de energía.

INFO

¿Quiénes son estos tíos?

- **Bahn:** su gorra macarra y ademanes chulescos lo identifican como un **pandillero**.
- **Emi:** lleva un osito de peluche a la espalda, tiene pinta de **niñata**.
- **Honey:** ¿alas en la espalda? Debe ser una especie de **ángel**.
- **Grace:** lleva patines, así que suponemos que será una **roller**.
- **Charlie:** va vestido de **ciclista**.
- **Picky:** ¿monopatín? ¡Es un **skater**!
- **Sanman:** este **camionero** lleva una armadura motorizada.
- **Raxel:** esta **estrella del rock** no se separa de su guitarra.
- **Tokio:** sus movimientos son rapidísimos, es todo un **artista marcial**.
- **Jane:** esta mujerona con llaves inglesas en las botas seguramente es **mecánica**.
- **Mahler:** sus extravagantes ropas sólo pueden ser las de un **supervillano**.

PC | PS | N64 | **DC** | I

Fighting Vipers 2
Lucha enjaulada para avanzados y expertos.

8.990 pts.	AM2/Sega	1-2 jugador

• Vibración, TV 60 Hz

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
7	6	7

(+) Personalísimo concepto de pelea en jaula y de armaduras destrozables.

(−) Pocas opciones, personajes y extras. Sistema de combate difícil.

Es un juego de lucha de calidad, pero es difícil que el gran público llegue a apreciarlo. **7**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Este espectáculo histórico te catapulta a la lucha por el poder entre dos nobles y codiciosas estirpes japonesas.

KESSEN 決戦

No tienes demasiadas opciones de actuar en las batallas.

El general Tokugawa y su concubina Okatsu (izda.) anhelan controlar Japón.

Los jefes guerreros Ieyasu Tokugawa y Mitsunari Ishida vivieron hace 400 años, y eran encarnizados enemigos. Aquellos valientes samurais del periodo Edo japonés se enfrentaron entre sí por el control absoluto del país en una apasionante historia en la que se entremezclan lealtad, odio, traición y ansias de gloria.

Esto es lo que ocurrió realmente en el año 1600 en el lejano Japón. En la batalla de Sekigahara, las armadas de Tokugawa masacraron a sus enemigos y el gran rival Ieyasu ascendió tres años más tarde a Shogun, el máximo general del Japón. Él y sus pretenciosos descendientes se mantuvieron desde entonces en el poder, durante nada menos que 250 años.

Si eres un feliz usuario de la nueva consola de Sony, podrás revivir aquellos emocionantes sucesos históricos. En *Kessen* controlas el ejército del clan Tokugawa participando en todas las batallas importantes. En un mapeado 3D bastante soso, cuyo scroll se mueve con excesiva lentitud, controlas las unidades de tu ejército en tiempo real. Cuentas con tres vistas distintas: una amplia de todo el campo de batalla para un mejor control y observación de todas las tropas, otra intermedia y, por último, en el momento de entrar en combate directamente, pasas a una vista cinemática a modo de espectaculares secuencias. **Dichas secuencias demuestran las impresionantes habilidades gráficas de la Play2 y constituyen el punto más fuerte del juego.** Por desgracia, los grandes gráficos se convierten en monótonos tras varias repeticiones, puesto que algunos no varían, y no tienes posibilidad de desactivarlos mientras se desarrollan.

Tus acciones durante las batallas prácticamente se resumen a observar secuencias de lucha entre distintos tipos de soldados, engañar a los generales enemigos y destruir importantes unidades, o también, si la moral de tus tropas es buena, llevar a cabo uno de los ocho ataques especiales. ***Kessen* ofrece demasiado poco para un juego de estrategia en los tiempos que corren, y que está dirigido por su dificultad a los estrategas expertos.** Se echa un poco en falta la gestión de recursos, y más matices técnicos y opciones durante los combates y batallas.


Los trajes de los oficiales son increíbles. ¿Cuánto tardarán en vestirse?


En ocasiones, los comandantes se enfrentan entre sí en impactantes secuencias.

Tu motivado general carga contra el enemigo con 92 soldados en sus filas.


Ataque especial: la artillería abre fuego en una impresionante secuencia.

INFO
La vista salvadora

Con la espectacular visión cinemática y con la intermedia, no tienes una buena perspectiva estratégica de las batallas.

Por fortuna, hay un mapa de visión general informativo. Allí, tus tropas, las de tus aliados y las del enemigo sólo se aprecian con simples símbolos; sin embargo, para compensar tienes una visión del campo de batalla completo bastante útil.


Vista de pájaro de las duras batallas.



Texto: A. P. García-Berrio

DYNASTY WARRIORS 2

Nunca soñaste con protagonizar batallas de esta magnitud e intensidad en consola alguna.

Muchos creen que Dian Wei es el mismísimo diablo.

El ataque especial Musou sólo puedes realizarlo cuando la barra roja de tu personaje está llena.

Si presionas L1 puedes protegerte de los ataques frontales y contraatacar con furia.

Como comandante de tu ejército cuentas con leales guardaespaldas que te protegen.

Sun Shang, antes dedicada a la danza; ahora, grácil guerrera.

Si alucinaste con épicas batallas como las de las pelis *Braveheart* o *Gladiator*, en las que el prota se enfrenta a cientos de enemigos sin casi pestañear, si disfrutas como un enano con los títulos de acción a tope y eres el afortunado poseedor de una PS2, *Dinasty Warriors 2* es tu juego.

Un programa realmente innovador en el que protagonizas encarnizadas batallas combatiendo contra las huestes enemigas, apoyado por todo tu ejército, al que debes guiar a la victoria. Para ello, tienes que aniquilar por completo a las tropas enemigas o eliminar a su comandante en jefe (tipos verdaderamente duros, y que incluso poseen poderes mágicos).

Quizá se echa en falta mayor variedad de movimientos en cada personaje y mayor número y detalle de escenarios (sólo son seis y algunos bastante sosotes, aunque el juego no se hace corto en absoluto). También tiene en contra no estar traducido al castellano y su curioso sistema de salvar partida, consistente en encontrar durante la batalla unas tarjetas negras dentro de cajas de madera o jarrones. ¡Como si no tuvieras ya bastante con estar rodeado de cientos de salvajes enemigos!

Pero todas esas pequeñas carencias pronto se olvidan cuando te sumerges en la enorme jugabilidad que posee el juego. **En el campo de batalla no existen apenas limitaciones: puedes pelear a pie o a caballo, disparar tu arco, luchar contra más de veinte enemigos al mismo tiempo con una suavidad y grado de detalle asombrosos...** El título cuenta además con unos gráficos excelentes y una historia muy emocionante. ¿Qué más se puede pedir?

LOS CLANES EN DISPUTA

En el siglo II a.C., China está dividida en tres grandes regiones en dura pugna por el control absoluto del reino.

REINO de WEI

Comprende una vasta región al norte, gobernada por el legendario Cao Cao. Xiahou Dun, Dian Wei y Xu Zhu son sus hombres más poderosos.

REINO WU

Fundado por Sun Jian y situado en la orilla sur del famoso río Yangtsé. Sus mejores y más valientes guerreros son Lu Xu, Zhou Yu y Sun Shang Xiang.

REINO de SHU

Es el reino más pequeño de todos, pero no menos poderoso. Gobernado por el virtuoso Lui Bei, cuenta entre sus filas con Zhao Yun, Guan Yu y Zhang Fei.



Con el arco eliminas rivales que de otra forma resultan inalcanzables.



Hay momentos en los que te encuentras rodeado por más de 30 enemigos.



A caballo puedes luchar y atravesar con rapidez los enormes escenarios.



Para salvar la partida encuentra las tarjetas negras en cajas o jarrones.

PC | **PS2** | N64 | DC | I

Dynasty Warriors 2
Beat´em up del lejano Oriente para avanzados.

9.490 pts. | Koei / Acclaim | 1 jugador

- Vibración.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ 9 personajes a elegir. Pelear a pie o caballo. Grandes gráficos y acción sin tregua.

☹ La niebla que rodea los escenarios. No está traducido. Sistema de salvar partida.

Adictiva e innovadora forma de revivir los beat´em ups de antaño. ¡Hazte con él!



Texto: A. P. García-Berrio



WARLORDS BATTLECRY

¡La estrategia en 2D no ha muerto! 'Battlecry' tiene un look muy clásico, pero lo que es diversión, ¡a patadas!

Warlords Battlecry es la cuarta entrega de la serie Warlords. Se encuadra dentro del trillado género de la estrategia en tiempo real, pero afortunadamente no es de esos títulos que se conforman con imitar al *Warcraft* y luego procuran que no se note demasiado (*¡Kindom Under Fire* puede darse por aludido!).

En *Battlecry* tienes que crear un héroe, que se va haciendo más fuerte con la experiencia. ¿Quieres que sea un poderoso mago que lance espectaculares hechizos? ¿Un comandante especialista en conquistar edificios y dirigir a las tropas en la batalla? ¿O tal vez un guerrero que se pelee cuerpo a cuerpo con poderosas unidades enemigas? ¡Pues puedes hacerlo! Hay un montón de hechizos y habilidades para que configures poco a poco a tu héroe ideal, y en el modo escaramuza incluso puedes elegir la raza a la que pertenece (enano, muerto viviente, minotauro, orco... ¡y así hasta nueve!).

En el modo campaña tienes que conservar a tu héroe con vida (si muere, pierdes), y puedes llevarte a unas pocas criaturas de una misión a otra. Con esto se recompensa al jugador cauto que gana las batallas sin sacrificar sus mejores unidades. ¡Brillante!

A partir del 2º episodio, el modo campaña se ramifica en dos caminos (el de la Luz y el de la Oscuridad), y el modo escaramuza cuenta con toneladas de mapas y opciones de configuración. Añade a esto que hay nueve tipos de ejército para escoger, cada uno con su propio set de tecnologías y unidades, y el resultado es una profundidad de juego y longevidad excepcionales. ¡Esto sí que es estrategia de la buena!

El nido es una estructura común a todas las razas (ya sean civilizadas, primitivas o mágicas), pero produce diferentes unidades para cada raza: pegasos, águilas, grifos, arpías, dragones, murciélagos...

La construcción de la catedral no se permite hasta el nivel 3 de palacio. Con ella investigas tecnologías nuevas y unidades especiales.

El palacio tiene cinco niveles de evolución, y en cada uno accedes a nuevos edificios y unidades.

Los altos elfos resisten el miedo, y tienen un bonus si pelean de día.

Aunque aquí la batalla pueda parecer particularmente caótica, las escaramuzas de Warlords Battlecry rara vez superan la capacidad de gestión del jugador.

Algunos conjuros pueden trocar el día en noche, y viceversa.

Un ataque por sorpresa al astillero enemigo manda muchos barcos a pique.

Las tropas que están dentro del radio de órdenes del héroe reciben un bonus.

PC | PS | N64 | DC | 1

Warlords Battlecry
Estrategia fantástica en T.R. para avanz. y exp.

7.495 pts. | SSI/Mattel | 1-6 jug. (red)

Mín.: Pentium 233 MHz, 64 RAM, 650 MB HD. *Rec.*: Pentium III para ejercer de servidor en partida por internet.

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Gran profundidad de juego. Muchas opciones de configuración multijugador.

Técnicamente no es como para bailar de placer.

Es uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real en 2D que hay en el mercado. **8**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

1.- Esta ventana muestra una unidad de tu elección. Si ves que está herida, puedes seleccionarla rápidamente y alejarla del peligro. Esto es muy útil para cuando tienes que mantener con vida a un personaje clave durante la misión. **2.-** El minimapa. **3.-** Tu héroe. La zona coloreada de rojo representa el daño que ha sufrido. Haciendo clic en el saco puedes examinar los objetos que lleva. **4.-** La unidad seleccionada en estos momentos, con sus estadísticas, modificadores especiales y nivel de experiencia. **5.-** Este panel sirve para dar órdenes a la unidad seleccionada (patrullar, proteger…) y asignarle su actitud de lucha. **6.-** Aquí se ve la unidad señalada por el puntero del ratón. Esto sirve para seleccionar cómodamente una unidad concreta de entre una muchedumbre de otros tipos.



Kingdom Under Fire

Demonios y humanos libran una guerra de proporciones épicas en un típico juego de estrategia en tiempo real.

En una batalla de *Kingdom Under Fire*, hordas de orcos aullantes y ejércitos de musculosos guerreros se acuchillan con salvaje desenfreno, y la sangre se derrama como si fuese San Martín. Mientras tanto, efectos mágicos de todo tipo asaltan la pantalla: el vampiro Richter invoca a sus murciélagos, el ogro Likuku deja un rastro de explosiones con cada sablazo y el héroe Curian arroja descargas eléctricas a su alrededor. En medio de todo este caos, apenas puedes enterarte de nada, salvo de que tus tropas están muriendo y necesitan refuerzos ¡rápido, rápido, rápido!

El problema es que entre activar las habilidades especiales de las unidades, pedir nuevos refuerzos, formar grupos organizados y dar nuevas instrucciones a los peones, apenas tienes tiempo de planear una estrategia mínimamente elaborada, o de dirigir a tus tropas adecuadamente en el fragor de la batalla. ¡Vaya lío!

Luego están las misiones, en las que tienes que cumplir unos objetivos con un reducido número de unidades, o las misiones especiales de exploración de dungeons, que son como una especie de minijuego de *Diablo* (¡incluso hay pociones y objetos mágicos!), pero llevando entre uno y tres personajes. ¡Es un cambio de ritmo refrescante de los los agobios de las megabatallas!

Hay dos campañas: orcos y demonios. La gracia está en que la historia y las batallas son las mismas, sólo que desde la perspectiva de uno u otro bando. Las voces de las unidades son muy cachondas, aunque a la larga acaban cansando un poco. Lo de no dejarte salvar la partida hasta el final de la misión es un error, ¡y muy grave!

PC | PS | N64 | DC | E

Kingdom Under Fire
Estrategia en tiempo real

7 450 pts. | Phantagram/Friendw. | 1-8 jug. (red)

Mín.: Pentium 266, 32 RAM, 500 MB HD.
Rec.: Pentium 300, 64 RAM

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

Gráficos en 2D muy detallados, con muchos efectos especiales.

Demasiado caótico. No se puede salvar a mitad de misión.

Lo de las misiones estilo juego de rol es curioso, pero todo lo demás ya está muy visto. **6**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

La fortaleza solo vale para entrenar peones. No tiene niveles de evolución.

Las torretas son inútiles si no metes dentro arqueros para que disparen desde ellas.

El tamaño de tu ejército está limitado por el número de refugios que hayas construido.

1.-El minimapa es similar al de *Warlords Battlecry*. Los iconos de la derecha sirven para acceder a los menús de opciones rápidamente. **2.-**Aquí se muestra a la unidad más poderosa del grupo seleccionado. El retrato está animado y las barras verde y azul representan la salud y los puntos de magia, respectivamente. **3.-**Aquí se ve la composición del grupo seleccionado (máximo 15), pero no la salud de cada unidad. **4.-**Las acciones básicas. Destaca la de "nombrar líder", con la que asignas un jefe al grupo. Si un grupo tiene líder, puedes acceder a unos nuevos iconos que sirven para elegir las formaciones. **5.-**Si has seleccionado un edificio, aquí van las opciones de investigación y entrenamiento. Si has seleccionado una unidad, se muestran sus hechizos y habilidades especiales.

¡Sangre, fuego y acero! ¡Son unos efectos visuales de lujo! Como las unidades son criaturas y no máquinas, usar sprites en vez de polígonos ha sido una sabia decisión.

"¡Llega la caballería, estamos salvados!" ¡Casi parece una peli del Oeste!

Un lich lanza uno de sus siniestros conjuros en mitad de una batalla.

Las misiones tipo juego de rol tienen monstruos exclusivos.

Hay muchas unidades aéreas, pero ninguna que se desplace por el agua.

Lily, la tentadora súcubo, es uno de los generales del ejército de demonios.



Sega presenta uno de los juegos más sorprendentes y originales que se han visto nunca:

Mientras que la deprimente lluvia repiquetea contra la ventana, los muchachos de Sega te proponen un festival carnavalesco para animar las tristes tardes de invierno.

En *Samba de Amigo* mueves dos mandos con forma de maraca al ritmo de la música. **Una alfombrilla detecta a través de sensores dónde colocas las maracas (arriba, al medio y/o abajo). En la pantalla hay unas bolas azules que te indican a qué altura debes agitarlas a continuación.** No te preocupes si suena un poco raro, ¡es un juego sencillísimo de aprender a jugar!

La banda sonora de *Samba de Amigo* está compuesta por grandes éxitos latinos: *Macarena, Samba de Janeiro* o *La Bamba.* Destacan también un par de temas de Ricky Martin y una versión ska de *Take on Me* de Aha.

Teniendo en cuenta que es un juego de música y ritmo, los gráficos son excelentes. El mono Amigo agita las maracas con frenesí cuando lo haces bien, y el escenario explota en una cascada de colores. De todos modos, normalmente estás tan concentrado en la acción que no tienes tiempo de apreciarlo. Hay modos de dos jugadores (¿pero de dónde sacas un segundo set de maracas?) y divertidos minijuegos. Al principio, el repertorio no da mucho de sí, pero luego se van añadiendo más temas. **El grado de dificultad aumenta progresivamente: algunas melodías tienen que dominarse a la perfección antes de acceder a las siguientes.**

Ahora una advertencia: nosotros nunca reflejamos el coste económico de los juegos en su valoración final, pero no olvides que *Samba de Amigo* es inusualmente caro por culpa de las maracas. Ya no saldrán más juegos compatibles con ellas (salvo alguna actualización de éste). ¡Piénsate muy bien si te compensa comprártelo o no!

El controlador de maracas está relleno de arena.



¡Menuda marcha que tiene Amigo! El escenario muestra un ambiente carnavalesco que estalla en un alegre festival de colores. ¡Ójala hubiese más!





En el divertido modo challenge tienes que pegar a topos y piedras, o imitar una sucesión de poses.



No intentes hacerlo con un pad: es más difícil y mucho menos divertido.



Como en un juego de lucha, sacar un perfecto exige no cometer ni un solo fallo.



En la batalla de dos jugadores, atacas a tu rival con bombas.



Texto: J.Orge

ScreenFun Trucos

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

Capítulo 2

The Legend of Zelda Majora's Mask

Tomb Raider Chronicles

Capítulo 2

La fuga de Monkey Island

Guía completa







TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX

Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.



"¡Trucos, tengo trucos!". Todos los días de 16 a 18 horas (excepto sábados y domingos), nuestro experto en trucos te atenderá en el teléfono 915 476 808.

Y si tienes acceso a Internet...



... ¡nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 915 427 160. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!

TOMB RAIDER CHRONICLES



Este mes en SCREENFUN te detallamos cómo superar los dos niveles intermedios de esta última y exigente entrega de 'Tomb Raider'. ¡En el próximo número tendrás la solución del capítulo final!

Capítulo 2: el submarino ruso

2º CAP.

1ª parte: la base polar



1. Cuidado con la grúa



Para llegar al submarino tienes que infiltrarte primero en la base militar rusa.

Corre a lo largo de la sala grande y cruza al otro lado. Entre dos puertas encontrarás una llave plateada en un armario metálico. Ten cuidado con la grúa: vigila su sombra, manténte siempre en movimiento y así no podrá alcanzarte.

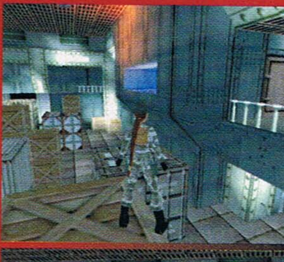


Date la vuelta y corre por el lado de la sala por donde has venido, pero esta vez llega hasta la otra esquina. La puerta ante la que estás se abre con la llave plateada que acabas de encontrar. **En la sala que encuentras detrás, dos tipos guardan la tarjeta llave y una uzi (busca en los armarios metálicos).**



Ahora vuelve a la sala grande, concretamente a la puerta que se encuentra a la derecha del armario que antes guardaba la llave plateada. **Después de abrir la puerta con la tarjeta llave, tienes que seguir hacia arriba hasta llegar a un balcón que da a la sala.**

2. ¡Salta, Lara, salta!



Si has saltado sobre la caja situada frente al hueco, dirígete a la derecha y llega hasta la esquina. La grúa no debe ponerte nervioso. Cuando cesa el ruido del gancho, es decir, cuando está sobre tu cabeza, falta alrededor de un segundo para que éste caiga. Tiempo suficiente para alcanzar el contenedor que hay a la derecha saltando en diagonal.



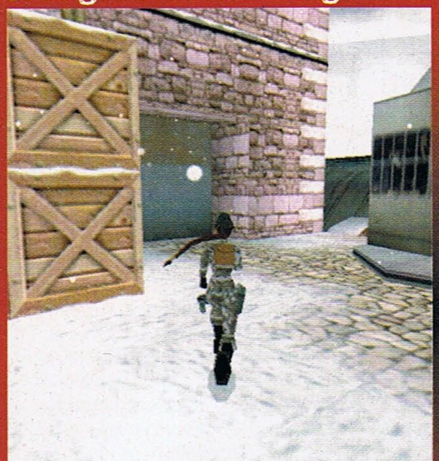
Sigue todo recto hasta el borde y consigue destruir el montón de cajas de madera que hay a la izquierda. Da un paso atrás para tomar carrerilla y espera a que la grúa esté sobre ti. Luego salta al siguiente contenedor.



Justo delante se encuentra el siguiente montón de cajas, sobre las que has de saltar. Vuelve a esperar hasta que el gancho esté encima. Trepa después del salto a la caja de madera y salta nuevamente lo más rápido posible en dirección al hueco que hay en la pared. Sigue por el pasillo hasta una nueva sala y liquida al molesto controlador de la grúa.

Registra la habitación para conseguir valiosos items y destroza con la ahora inofensiva grúa el portón del almacén.

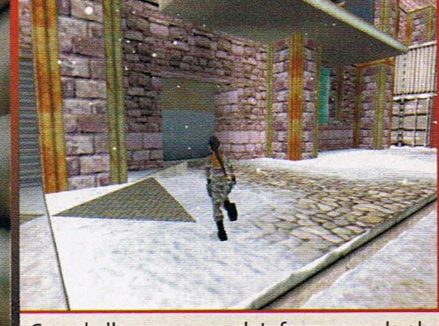
3. El generador de seguridad



Por supuesto, unos soldados enemigos te seguirán por el corredor de transporte que pasas al cruzar la puerta, pero no deben evitar que gires a la izquierda. **Cuando salgas fuera del gran almacén debes mantenerte a la izquierda y abrir la siguiente puerta con la llave.**



Del siguiente guarda consigues la llave de plata y verás que al generador le falta un fusible. **Corre de vuelta hasta el corredor de transporte y entra ahora por el pasillo de la derecha.** Abre la siguiente puerta con la llave de plata que acabas de obtener.



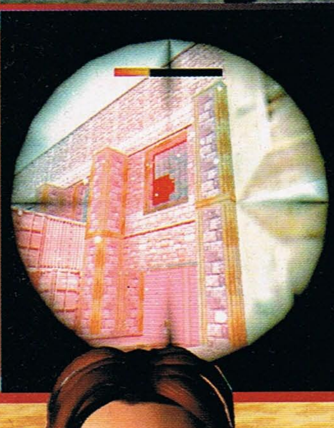
Cuando llegues a una plataforma que da al patio, sigue saltando hasta que, finalmente, a la izquierda, encuentras la mira láser de precisión que necesitas. **Déjate luego caer desde el borde de la plataforma al suelo y abre la puerta de metal grande con la llave.**

Un perro con malas pulgas protege la pistola Desert Eagle y el fusible, ocultos en unos armarios de acero. Combina la Desert Eagle con la mira láser y podrás abrir la única puerta que queda para correr de vuelta hasta la sala del generador.

4. A tiro limpio



Aunque te disparen por el camino hasta el generador, no te preocupes mucho por estos ataques: **coloca el fusible** y pulsa el botón en la cámara lateral que ahora está abierta para conseguir girar la grúa del exterior.



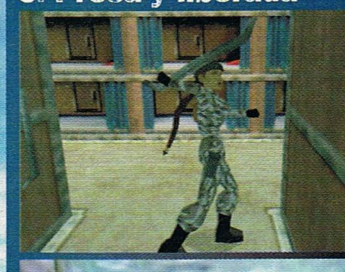
Al salir de la sala del generador te atacarán dos francotiradores. **Ármate con la Desert Eagle, mira a través del visor y elimina a los tipos que se atrincheran detrás de los cristales rotos de una ventana. Uno de ellos dispara desde la derecha en diagonal**, el otro está encima de la puerta de la sala del generador.

Ahora trepa sin que te molesten hasta el contenedor que cuelga de la cadena de la grúa y salta cogiendo carrerilla hasta el submarino. ¡Lo lograste!

Con este sexy y espectacular traje de látex Lara brillará (en el sentido literal de la palabra) en el último tramo del juego... Paciencia, por fortuna, con la ayuda de esta completa guía llegarás a verlo en menos que canta un gallo.

2ª parte: dentro del submarino

5. Presa y liberada



Después de que te capturen, te encontrarás sin armas en una sala del submarino. **Arranca la barra metálica situada en el pasillo intermedio** y abre con ella la escotilla de ventilación del fondo de la estancia.



Tras trepar y arrastrarte un rato, llegarás a un agujero de ventilación con cables sueltos de donde nacen dos pasillos oblicuos.

Toma primero el camino de la derecha y abre al final una trampilla que hay en el suelo que te lleva a un compartimento de carga. Examina el mobiliario para encontrar diversos objetos y la batería (-).



Después, vuelve y toma el otro camino. La siguiente trampilla te lleva a la cocina. **Continúa (izq.) con mucho cuidado, caminando de puntillas hasta que estés detrás del cocinero y déjalo K.O. con la barra de metal.** Coge la llave de bronce con la que abres la despensa, allí encuentras otra llave de plata guardada en un cajón y tus tan queridas pistolas.

Texto: Michael Martín

6. ¡Vístete para bucear!



Abre la única puerta que queda con la llave de plata y dirígete a la habitación situada a la derecha junto a una televisión. **En la sala posterior y tras un tiroteo, encuentras otro agujero de ventilación que hay sobre una caja de madera...**



...y en el almacén debajo de la siguiente trampilla encuentras la batería (+). Un guardia te abrirá la puerta para que puedas volver al comedor. Corre hasta la apertura en la pared de enfrente y tuerce a la izquierda. Abre la siguiente puerta y trepa arriba hasta llegar a una cámara de carga. Uno de los marineros que te encuentras allí tiene la escopeta. **En un rincón oscuro, sobre un montón de cajas, recoge una máscara respiratoria llamada Aqualung.**



¡Ya tienes la máscara para respirar bajo el agua! Vuelve al comedor y continúa todo recto por el pasillo. En el cruce, cerca de donde encontraste la batería (+), tuerce a la izquierda. Sigue el camino y toma el primer pasillo que va a la izquierda. **Así llegas a la sala de torpedos. Desde allí, ve hacia arriba y llegarás a los trajes de buceo.**

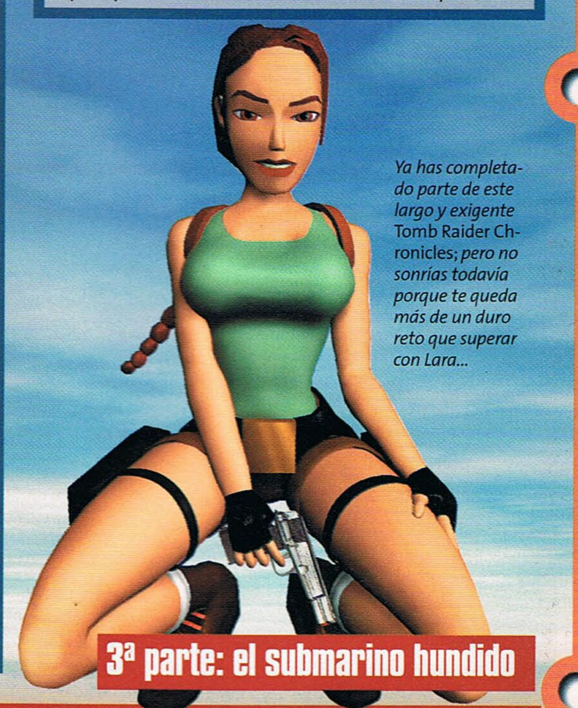


Uno de los guardias te dejará, después de morir, la consola del traje submarino. En la última cámara de buceo combina las dos baterías con la consola del traje que allí encuentras, y después la máscara respiratoria con el dichoso traje consola. **Tras montar todo eso en el traje de buceo, estarás definitivamente preparada para un buen chapuzón.**

7. Buceo extremo



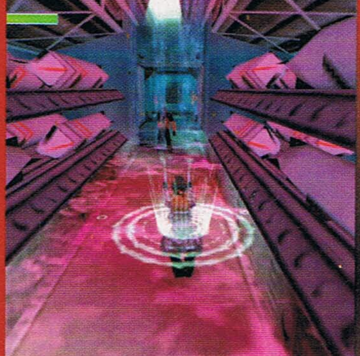
Distrae a los molestos minisubmarinos con tus bengalas. **Por lo demás, mantente a la izquierda tras el cruce de caminos y sigue hasta otro submarino hundido.** Un agujero en la pared de su compuerta lateral te llevará a una caja. Después de conseguir un curioso artefacto se te acaba el oxígeno. Bucea lo más rápido posible de vuelta al submarino ruso. ¡Suerte!



Ya has completado parte de este largo y exigente Tomb Raider Chronicles; *pero no sonrías todavía porque te queda más de un duro reto que superar con Lara...*

3ª parte: el submarino hundido

8. Peligro: ¡alta tensión!



Después de una impactante secuencia, el submarino comienza a hundirse sin remedio. **Gírate y desciende a la sala de torpedos, donde habrá un nuevo intercambio de tiros.** Una vez eliminados todos los guardias, sube por el hueco que encuentras en el pasillo a mano derecha.



No sigas todo recto, atraviesa mejor el pasillo en el que hay dos llamas (salta simplemente por encima de ellas con cuidado y suficiente distancia).

Entre ambos fuegos hay un almacén que guarda una uzi. Detrás del segundo fuego está el comedor. Por desgracia, unos cables de alta tensión han electrificado el agua del suelo, y más te vale no pisarlo mucho porque tu salud lo notará.



Ve saltando por encima de las mesas hasta llegar al otro lado del comedor; cerca te espera el capitán y otra tarjeta llave en una pequeña cámara. Regresa al comedor y entra en el pasillo que antes no habías cogido, pasando por encima de las llamas. A la izquierda hay una puerta, que se abre con la tarjeta llave. Finalmente accederás a un puente de control. Olvida una sala a la izquierda, que también está electrificada y a la que, de momento, no puedes acceder.

9. La tumba de Lara en el fondo del mar



Una vez que llegas al puente de mando, súbete a una mesa en la que hay dibujado un enorme mapa. **Dispara desde allí a la parte delantera de la rejilla de ventilación dañada para entrar por el conducto y llegar a una especie de almacén.** Salta y acciona el interruptor de la pared para cortar la corriente eléctrica en todas las estancias del submarino. ¡Por fin!



Como has adivinado, la sala próxima al puente de control, antes inaccesible por estar electrificada, es tu próximo objetivo. Allí encontrarás una bombona de nitrógeno, la Desert Eagle y munición. A continuación, vuelve tus pasos hasta el pasillo electrificado (que obviamente ya no lo está y por el que no pudiste pasar anteriormente) y utiliza tu llave en la puerta que encuentras al final del mismo.

En el camarote del capitán encontrarás la botella de oxígeno si abres el armario con la llave de plata.

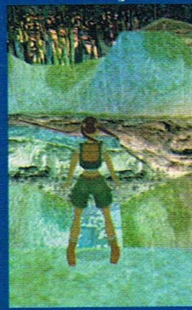


Finalmente has de volver a la habitación donde el pobre capitán se encuentra al borde de la muerte... Sube por la escalerilla y coloca allí ambas botellas, primero la de nitrógeno a la izquierda y luego la de oxígeno a la derecha. Así salvarás la vida de Lara. Tu camino continúa en dirección a la tenebrosa isla negra.

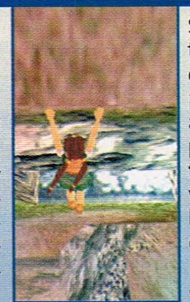
Capítulo. 3: isla negra

1ª parte: el árbol del ahorcado

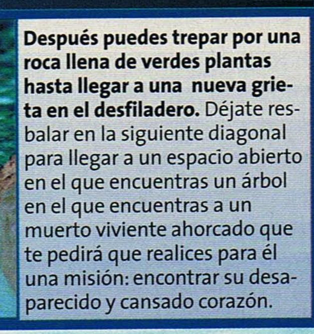
1. A trepar tocan



Para mayor lucimiento de sus atléticas habilidades, Lara se abre camino en este duro nivel sin armas y con unos quince añitos menos. Así que puedes saltar, bucear, trepar... **Gírate al principio y ve hasta un desfiladero. Salta el mismo** con un salto largo y agárrate de la grieta de la pared moviéndote colgada hacia la izquierda.



Sigue por la izquierda y suéltate de la pared de piedra cuando llegues a una rampa. ¡Cuidado! Resbalarás, así que agárrate muy fuerte del canto **para poder ir colgándote hasta un recodo. Suéltate una vez allí y pulsa rápidamente la tecla de acción.** Así te quedarás colgada de ese recodo y podrás meterte dentro de un estrecho conducto.



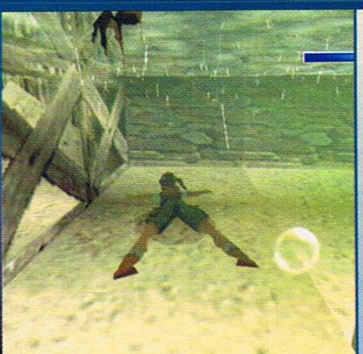
Después puedes trepar por una roca llena de verdes plantas hasta llegar a una nueva grieta en el desfiladero. Déjate resbalar en la siguiente diagonal para llegar a un espacio abierto en el que encuentras un árbol en el que encuentras a un muerto viviente ahorcado que te pedirá que realices para él una misión: encontrar su desaparecido y cansado corazón.

2. Minimonstruos y mucha agua



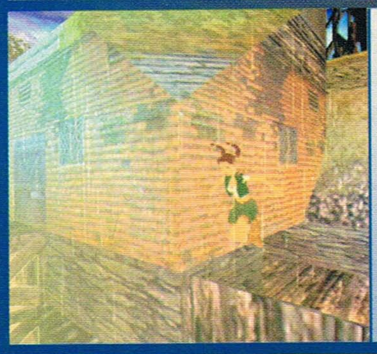
No te dejes asustar por los extraños y pequeños seres mientras te abres camino por el pasillo que está a la derecha del pozo.

Tu camino no te lleva a la grieta estrecha, sino a la derecha a través de un hueco **que te conduce a una plataforma que cae directamente sobre el pozo de piedra...**



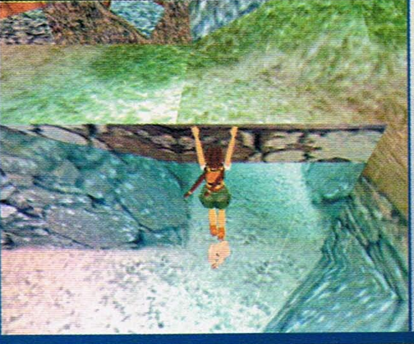
Resbala por la pendiente para caer sin muchas complicaciones en dicho pozo. Bucea después por el pasillo y toma la bifurcación de la derecha. Después sigue por la derecha y en el siguiente cruce no subas y toma el camino de la izquierda. Finalmente, bucea hasta alcanzar un pequeño estanque y una casa.

Las ratas que aparecen no te deben sorprender bajo el agua, así que sube a la superficie y espera a que se marchen.



Después, dirígete a la pendiente de la derecha, junto al palo de madera. Súbete y salta antes de volver a caer al agua. **Con un medido salto caes junto a la casa.** A través de una pequeña apertura puedes arrastrarte hasta el interior y conseguir allí una especie de tubo hecho de goma.

Vuelve hasta el palo de madera y salta al otro estanque. Un camino en la pared de piedra te lleva de vuelta al árbol de la horca.



Ahora ve hacia la izquierda, pasa junto a una hoguera y cuélate por una grieta estrecha en la roca. Al otro lado se encuentra un tridente en la esquina con niebla que puedes convertir en una especie de tirachinas combinándolo con el tubo de goma. **Desde la esquina con niebla puedes trepar hasta ver un tejado de madera.** Allí, usa tu tirachinas.

3. ¡Por fin, un arma!



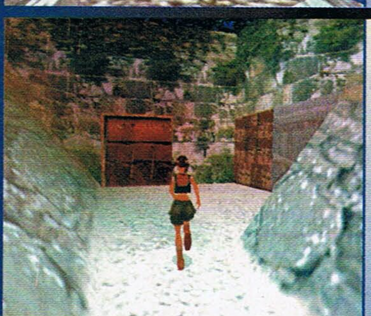
Las campanas, al caer, sueltan un badajo. Llévate éste para usarlo más adelante, antes de seguir por el camino que has abierto. Llegarás a un cementerio. En la primera tumba encontrarás una antorcha apagada que tienes que encender.

Una vez encendida, continúa por el cementerio hasta encontrar un hueco. Tira tu antorcha encendida y baja por él.



Ya abajo recoge la antorcha y manténte a la derecha para no caer en la peligrosa trampa de delante. Tuerce dos veces a la izquierda y sigue después por el estrecho pasillo.

Al final llegas a una sala donde cuelgan del techo las raíces del árbol del ahorcado. Incéndialas con tu antorcha y quédate con el ansiado corazón que caerá de las mismas.

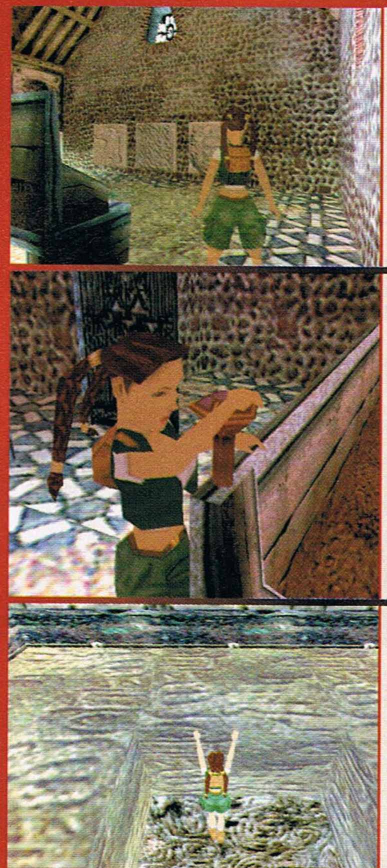


Vuelve corriendo y trepa hasta el cementerio nuevamente. **Ve hacia la derecha y al final del camino coloca el corazón en una grieta que encuentras en la pared de la derecha.**

Aparecerán unos cuantos minimonstruos, cruza la puerta abierta antes de que te alcancen. Sigue el camino y después de pasar un puente, habrás llegado a una extraña iglesia.

2ª parte: dentro del laberinto

4. La capilla



Atraviesa la capilla para pulsar los tres grandes interruptores de piedra de la pared. El orden correcto es: medio, izquierda, derecha. Conseguirás abrir una puerta y que aparezcan unos esqueletos medio invisibles. Procura no acercarte demasiado a ellos, o tendrás que lamentarlo...

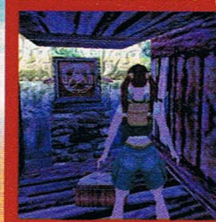
En la sala, ahora accesible, desmonta el curioso adorno dorado del banco de madera y consigue un saco de polvo de hueso. Utilízalo junto a la vasija a la izquierda de los tres interruptores de piedra. En un abrir y cerrar de ojos desaparecen los esqueletos y se abre una verja cercana.

El pasillo que hay detrás te guía hacia una rampa que lleva a una pequeña sala.

Déjate caer por el agujero que hay en medio del suelo (¡que no se te ocurra saltar!). Caerás suavemente en un estanque. Trepa hacia arriba y toma el primer desvío lateral.

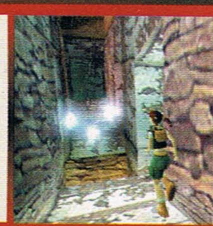
Un puente te lleva a una extraña construcción. Pulsa el interruptor y corre a la apertura accesible en la pared de piedra.

5. El extraño puente



Sigue hacia arriba y después continúa por el siguiente pasillo. Te llevará a un nivel más alto de esta extraña y compleja construcción.

Corre después a través del camino y luego sube hasta el piso más alto del puente. **Allí encontrarás un libro llamado *Bestiario* y se te abrirá después una nueva salida en la pared de piedra.** ¡Salta con carrerilla por allí!

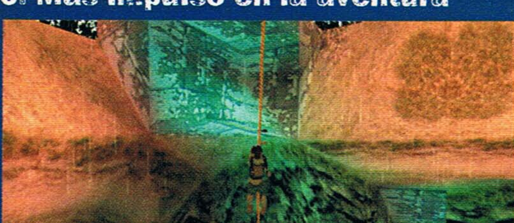


Una luz flotante te indica ahora el camino: ¡síguela! Trepa hasta la habitación grande. Llegarás a un laberinto en el que te encontrarás con grandes huecos y duros perseguidores que debes esquivar.

No bajes la guardia, sigue la brillante luz y ve saltando los agujeros con simples brincos. Así llegas a una rampa, que te lleva a una nueva cámara en la que encontrarás también la salida del nivel.

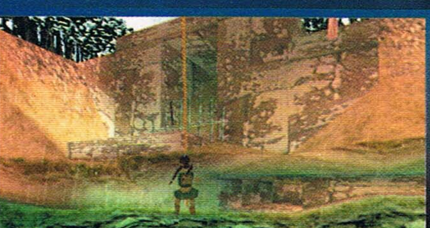
3ª parte: el viejo molino

6. Más impulso en la aventura

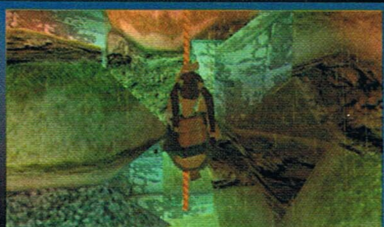


Olvida el camino que sigue recto y ve por el de la izquierda. Un poco después llegarás a un precipicio junto a un valle, con una liana que cuelga en el medio.

En cuanto te agarres a la cuerda, unos pesados minimonstruos comenzarán a tirarte piedras. Haz un giro de 180 grados lo más rápido posible y comienza a balancearte. **Impúlsate y salta hasta alcanzar un rellano que está situado a la izquierda del túnel por el que llegaste.**



Coge la antorcha y déjate caer otra vez junto a la entrada del valle. Corre de vuelta al pasillo hasta el fondo, donde puedes encender la antorcha. Con ella puedes ahuyentar a los molestos seres. Vuelve de nuevo al valle y lanza la antorcha encendida hacia ellos. **Salta ahora con la cuerda y alcanza la plataforma situada más arriba; es la que tiene la verja negra.**



Rompe una de las barras de esa verja y conseguirás una palanca. **Dirígete de nuevo a la entrada del valle y balancéate después hacia el otro lado del barranco. Para lograr alcanzarlo sigue la pendiente de roca a la derecha de la pared del valle.** Ten cuidado, porque los daños por los posibles golpes podrían ser mortales.

TOMB RAIDER CHRONICLES

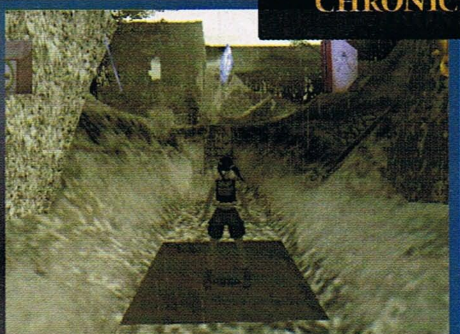
7. No te quedes colgada...



Cuélgate del bloque de piedra que hay a la izquierda en el fondo de la imagen. Salta después de subir con un impulso a la roca de la derecha y haz lo mismo para llegar hasta el siguiente bloque. Si no cometes fallos, conseguirás colgarte del canto de un alto bloque de roca. ¡Es difícil!

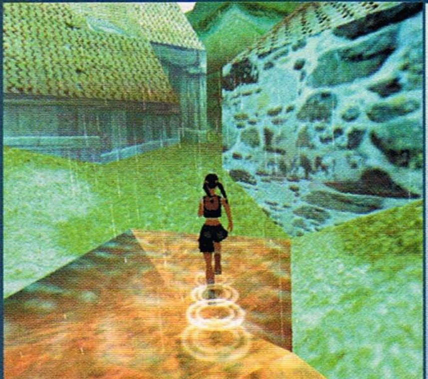


Ahora, impúlsate hacia arriba y resbalarás por una rampa, salta a tiempo para caer en otra, **que vuelves a dejar lo más rápido posible con un buen y medido salto.** Si no ocurre ningún percance, acabarás colgada del borde de una roca que da a un agujero por el que debes entrar.

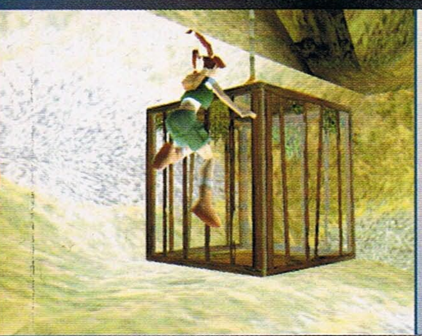


Continúa por el pasillo y al final podrás sacar un trozo de tiza de la roca con ayuda de la palanca. Después has de volver al punto de partida del nivel y, ahora sí, tomar el otro camino. **Utiliza la tiza en el área del suelo y el horrible jinete dejará, de momento, de molestarte...**

8. Moliendo en el molino



Tras contemplar todas las secuencias, sigue por el conducto hacia abajo y corre después entre los edificios hasta un río estrecho. Por allí llegarás al viejo molino. Bucea hasta encontrar la tumba y busca en las profundidades un lugar amarillo claro en el suelo. Allí no sólo hay una moneda de plata, también se encuentra la entrada al molino.

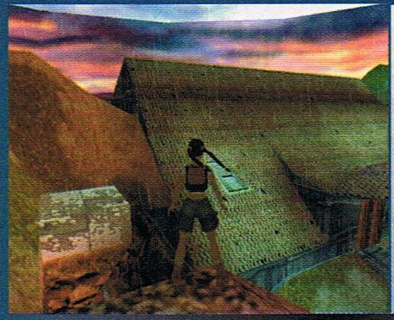


Extrañamente, ambas están protegidas por un monstruo. En cuanto consigas la moneda (espera a que el bicho se aleje un poco y rápidamente hazte con ella), **nada hasta la jaula y coloca allí la moneda de plata.** Tu pertinaz perseguidor caerá en una de las trampas más antiguas del mundo...

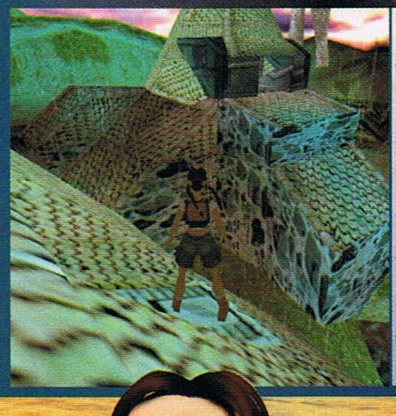


Con la entrada del molino al fin libre, entra y súbete en la plataforma de la rueda. Úsala tres veces, para luego saltar a un palo que está a la izquierda de la rueda y alcanzar el otro lado (basta con soltar el botón de acción). Dirígete a la derecha y pega un brinco hasta el tablón. ¡Cuélate rápidamente por la puerta antes de que ésta se vuelva a cerrar! Cuando estés dentro, podrás ver en lo alto un interruptor, que necesariamente tienes que pulsar.

9. El demonio está contigo



Ahora hay que volver a la casa, por donde desapareció el jinete misterioso la última vez. A la izquierda del escenario un estrecho pasillo con agua te lleva a una grieta en la pared. Sal del agua y trepa por el conducto. **De esta forma llegas a una plataforma, que será el comienzo de un tramo de múltiples y precisos saltitos.**



Salta encima de la plataforma de roca hasta alcanzar la cornisa del tejado. Después sigue por éste pasando encima de la puerta hasta llegar a la siguiente cornisa. **Ahora realiza un salto largo en diagonal hasta el tejado del edificio de al lado y cuélate por el pequeño hueco que hallas.** Volverás a encontrar un interruptor (esta vez giratorio) antes de volver al exterior, y acabar el nivel con éxito. ¡Enhorabuena!

Avance

En el próximo número de SCREENFUN terminarás con la bien entrenada Lara el último nivel que te queda del *Chronicles*. ¡Prepárate para recibirla con su precioso traje de látex y un par de nuevas armas e inventos!

¿Necesitas una pista?

Si quieres seguir el juego sin restarle emoción, dobla esta chuleta por la línea de puntos hacia dentro. ¡Comprueba la solución sólo en los puntos en los que te veas con el agua al cuello!

Los duelos de Monkey Island: ¡mi espada y mi lengua están muy afiladas!

Acto I

Isla Mêlée

Construye un arma de contraataque con el cactus y distrae al operario con unos aperitivos.	¿Cómo salvo la mansión?
Busca un adversario para retarle a un duelo de insultos y ofrece a tus viejos camaradas trabajillos cómodos.	¿Cómo consigo tripulación?
Un símbolo de poder impresionará a la señora del puerto.	¿Cómo consigo un barco?

Isla Lucro

Haz sitio para un puñado de esponjas y empápalas con grog.	¿Cómo salgo de la cámara acorazada?
Fabrica un perfume de bandido usando distintos ingredientes y empléalo. Usa las iniciales con el sistema de archivo para obtener las instrucciones.	¿Cómo encuentro al bandido sin nariz?
Hazte con el reloj y las instrucciones, y observa bien todo lo que hace tu otro yo.	¿Cómo salgo del pantano?
En la tapa de alcantarilla encontrarás tres nombres, con los que puedes formar una historia.	¿Cómo vuelvo a entrar al banco?
El mal olor de Le Chuck provoca la ira de Kangu, y te permitirá infectar su bastón con termitas. En cualquier caso, hazte con un recipiente de plástico y más cebo.	¿Cómo encuentro la cueva del botín?

Acto II

Isla Mêlée

Frena el incendio de la comida del bar con un pincel y sabotea el generador de vapor.	¿Cómo encuentro el mapa?
Una persona muy callada, pero convincente, los quiere. Búscala en el puerto.	¿Qué he de hacer con todos los regalos?

Isla Jambalaya y Atolón Knottin

Frente a la casa de Stan encontrarás la solución a la ira del manatí.	¿Cómo consigo una comida gratis?
Déjate retratar con la jarra y adorna tu jarra del 'Bucanero' con el dibujo obtenido, para poder dar el cambiazo.	¿Cómo obtengo la cabeza de mono?
Habla con los turistas, consigue algo de alcohol y un reclamo para loros. Ten siempre esto en cuenta: tres son multitud.	¿Cómo obtengo el sombrero de bronce?
Complace a los tres árbitros. Un sombrero, algo de habilidad y un poco de chantaje es suficiente. Consigue un relleno especial para el aceite de foca bebé.	¿Cómo consigo la estatua?

Acto III

Monkey Island

Un recogedor de plátanos, varios plátanos y Timmy se encargará del resto.	¿Cómo abro la puerta de la mina?
Consigue que las rocas choquen entre sí. No pierdas de vista las raíces.	¿Qué hago en el punto de mira?
Puedes navegar. No te olvides de los objetos que hay alrededor. Corta la mala hierba.	¿Qué hago en el lago de lava?
Tal vez puedas cambiarlo por otro instrumento. Busca bien en la catedral.	¿Cómo consigo el acordeón?
Lánzale varias cosas a la cabeza: la primera es redonda, la segunda contiene líquido y la tercera hace ruido.	¿Cómo recupera Hermann la memoria?
Dos símbolos de poder y hurgando un poco en la nariz, todo está hecho.	¿Qué hago en la cabeza de mono?

Final

Utiliza los objetos que hay por allí y acuérdate de *King Kong*.	¿Cómo puedo apagar el emisor?
Lucha de tal forma que no le pase nada a Elaine.	¿Cómo acabo la última lucha?

Elaine, la mujer más hermosa e inteligente del Caribe: ¡mi esposa!

La fuga de

MONKEY ISLAND™

Está muy claro, Guybrush Threepwood es un valeroso pirata.

Para que no te quedes atascado en la isla de los monos, aquí tienes un completo diario de viaje...

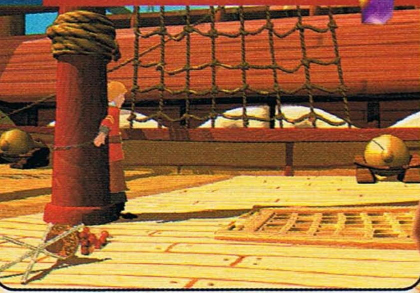
Intro: en el barco

1 Mar adentro



Mientras que Elaine mantenía a raya a los asaltantes, tumbé...

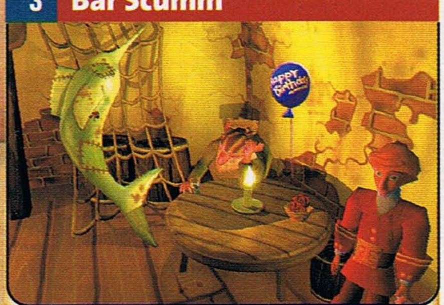
2 Mar adentro



...el **brasero** de una patada y lancé un carbón al rojo hacia el cañón cargado.

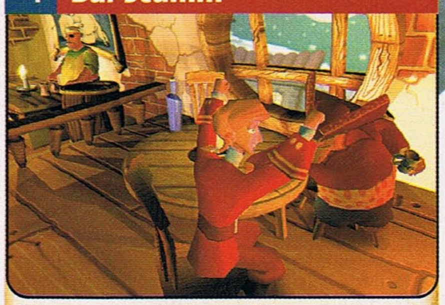
Acto I: Isla Mêlée

3 Bar Scumm



En el bar Scumm propuse a dos jugadores de dardos que tiraran al globo, con lo que conseguí coger la cesta con **aperitivos de cecina**.

4 Bar Scumm



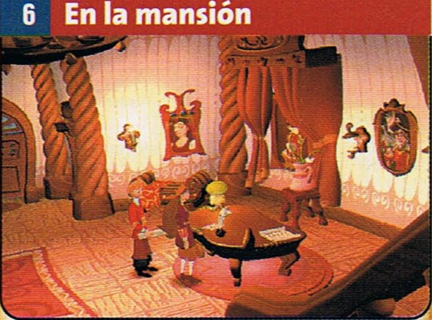
En la mesa de al lado desafié a un 'pulso de insultos' al señor Queso. Así es como conseguí un timonel para realizar mi viaje.

5 Junto a la mansión



Una **cámara reventada** del puerto en el cactus y los **aperitivos** para el operario me dejaron tiempo para manipular el control de la catapulta.

6 En la mansión



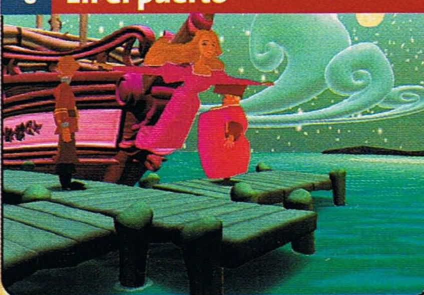
Después de salvar la mansión hice firmar a Elaine un **contrato cómodo** que encontré en casa. Con éste y el **símbolo gubernativo** me dirigí...

7 En la calle



...hacia Carla y Otis. Ambos quedaron muy emocionados con los puestos de funcionario. Se declararon dispuestos a navegar conmigo.

8 En el puerto

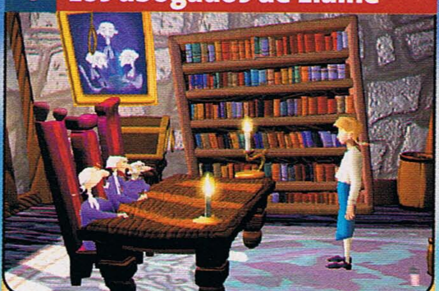


Gracias al **símbolo** de Elaine convencí a la señora del puerto de mi importancia y finalmente pude embarcar con mi tripulación.

Texto: Joachim Enderlin

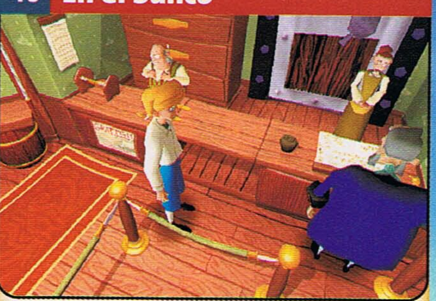
Acto II: Isla Lucro

9 Los abogados de Elaine



Una vez llegado a Isla Lucro, me dirigí a los abogados. Tenían una interesante **carta** para Elaine, que trataba sobre una **herencia** especial de su abuelo que debía recibir tras su boda.

10 En el banco



Naturalmente, quise recoger enseguida la herencia del banco. Tras mostrar la **carta** y el **símbolo gubernativo** a la cajera pude acceder a la cámara acorazada.

11 En la cámara acorazada

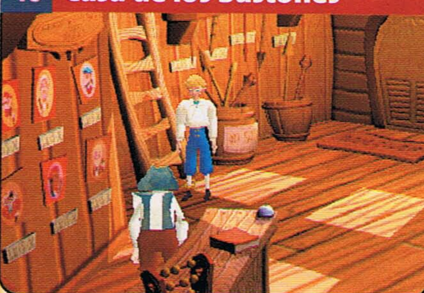
La **espada**, las **esponjas** y el **grog** me ayudaron a abrir la puerta blindada. Tampoco me olvidé de la **caja de música** ni del **pañuelo** del bandido.

12 Tenderete de perfumes



Comencé a recoger todo lo que no estaba sujeto al suelo: desde la **lata de grasa** de la cárcel, un **pulverizador** y el **Eau de Le Chuck** de la perfumería, hasta un **pato** que pasaba por allí...

13 Casa de los bastones



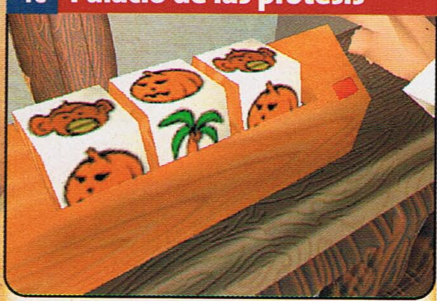
...y un **cebo** de la tienda de cebos, así como las **virutas** de la casa de los bastones. Mezclé **agua** de la fuente, **barro** del pantano, la **flor** de delante de la casa de Kangu, el **cebo** y las...

14 Palacio de las prótesis



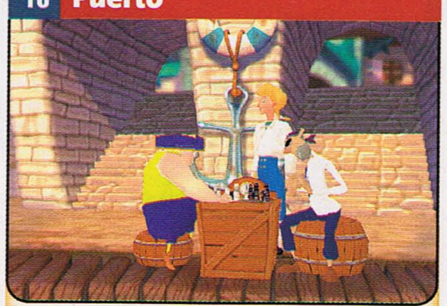
...**virutas** en el **pulverizador** vacío para conseguir un conocido aroma. En la tienda de prótesis enseñé el **pañuelo** al dueño y después le rocié con el **pulverizador**. Las iniciales...

15 Palacio de las prótesis



...del nombre que me dio se podían colocar en el control de archivos (cada símbolo sustituye a una parte del alfabeto). Como premio obtuve una especie de **tarjeta de instrucciones**.

16 Puerto



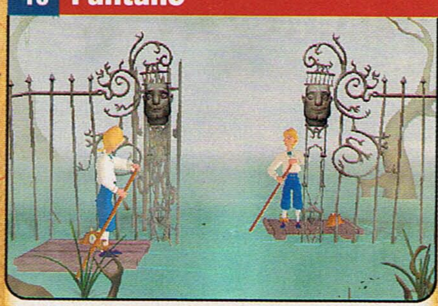
Los dos jugadores de ajedrez tenían el **reloj** que necesitaba para orientarme. El gordo me informó sobre Brittany, y el otro se asustó cuando le hablé de ella, permitiéndome coger mi botín.

17 Pantano



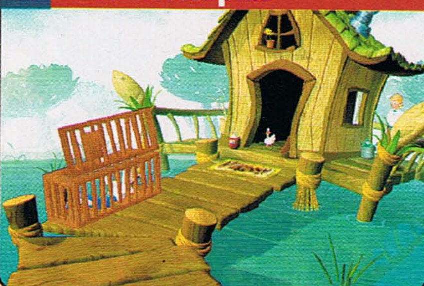
El recorrido por el pantano no fue ni mucho menos un camino de rosas, pero con ayuda del **reloj** y de las **instrucciones** pude avanzar hasta encontrarme finalmente a mí mismo.

18 Pantano



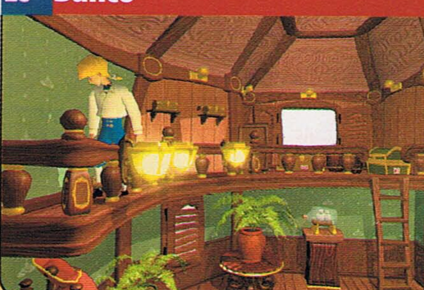
Le abrí la puerta a mi otro yo y me fijé atentamente en lo que hablamos e hicimos. De esta forma pude evitar una desastrosa paradoja temporal en nuestro próximo encuentro.

19 Casa del Napias

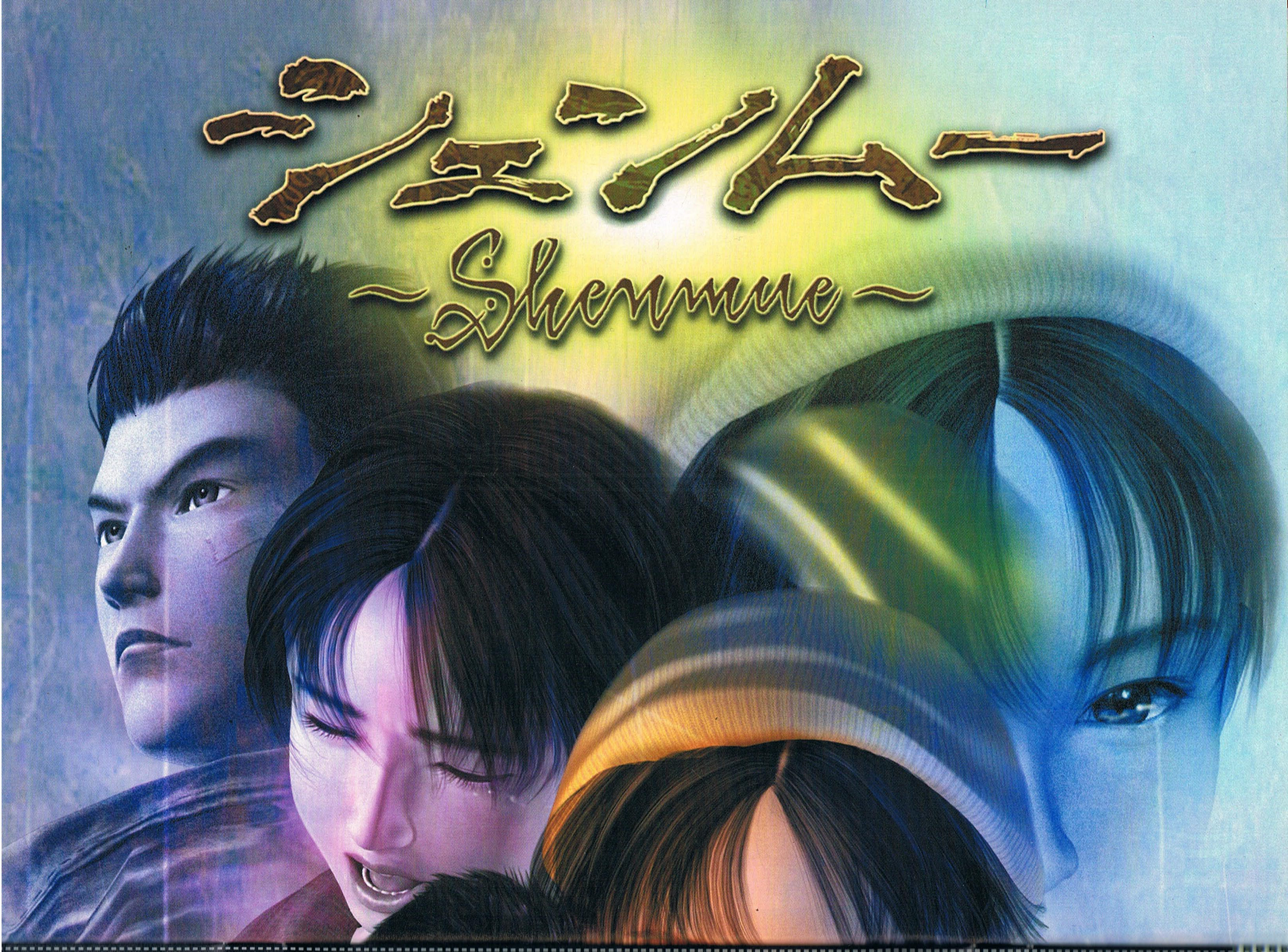


Usando la **grasa** en la alfombra y lanzando el **pato** a través de la ventana logré atrapar al Napias. Después abrí la alcantarilla con la **espada**, examiné la **tapa** y usé los tres nombres para la...

20 Banco



...historia de las prótesis. Así conseguí la **piel protésica** para una cama elástica y pude entrar en el banco. Allí encendí las luces y pude coger la **nariz ortopédica** y el **supper ware**.


シェンムー
~Shenmue~


SEGA
Dreamcast
ScreenFun
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999
http://www.shenmue.com/
© CRI, 1999, 2000 - © SEGA CORPORATION, 2000 - SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION





CAPCOM®
VS.
SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
Virgin INTERactive
ScreenFun

21 Casa de Kangu



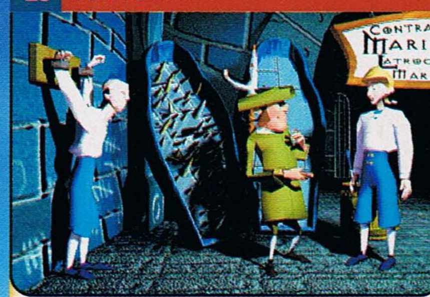
Usando la **caja de música** pude coger la **prótesis de mano**. Con ella tomé las **termitas** para el bastón de Kangu, que rompió tras pulverizar un animal...

22 Bajo el agua



...con **Eau de Le Chuck**. Le seguí hasta encontrar la guarida secreta y la cueva submarina. Los peces de luz, que atraje con un poco de **cebo** en el **supper ware,** me sirvieron de iluminación.

23 Prisión



Tomé todo conmigo, incluida la **herencia** y el **tornillo**, con cuya ayuda pude desenmascarar al Napias. Así me libré de las injustas acusaciones de robo y pude volver con mi querida Elaine.

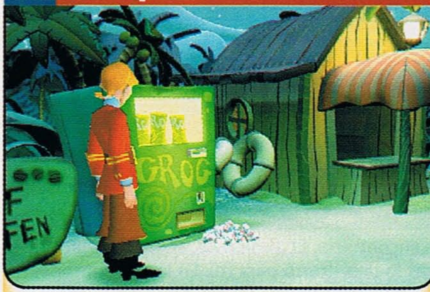
Acto II: Isla Mêlée

24 Con Meathook



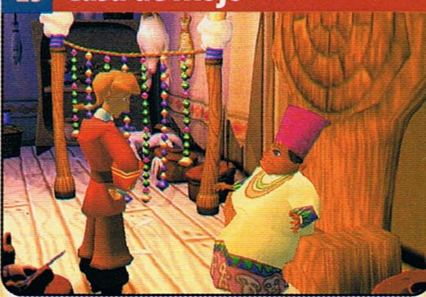
Las habladurías sobre las pinturas de cera me importaban bastante poco, pero sin embargo, pude hacerme con uno de sus **pinceles**.

25 En el puerto



Encontré una **moneda** en la ranura del cambio. Sin embargo, conseguir una lata de **Grog** me costó bastante más esfuerzo.

26 Casa de Mojo

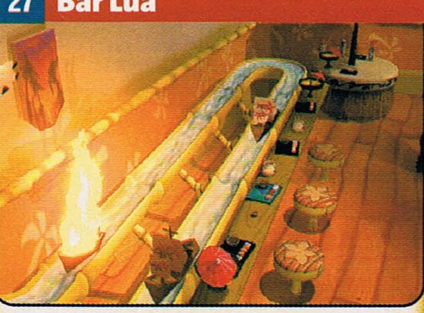


Tras empujar el dedo de piedra, la mujer del vudú pudo hacer aparecer tres **regalos de boda** entre todos los trastos de la **herencia de los Marley.**



¡Tenía confianza en mi tropa de piratas!

27 Bar Lua



Con el **pincel** en el mecanismo de los barquitos y **Grog** en el generador de vapor (cocina), mi comida flambeada hizo aparecer el valioso **mapa**.

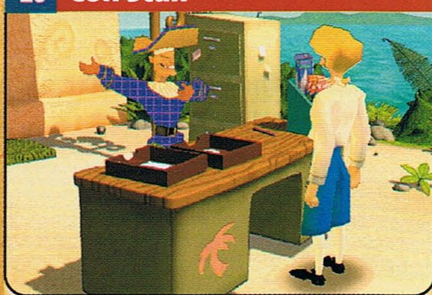
28 En el puerto



Tras usar los cuatro **regalos,** la figura del mascarón se volvió más parlanchina de lo que hubiera deseado. Además, sigue siendo rosa...

Acto II: Isla Jambalaya y Atolón Knottin

29 Con Stan



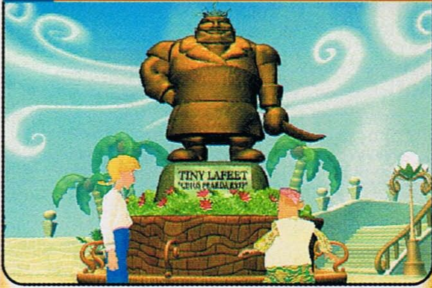
En el *Bucanero* encontré una **taza** con **café**, una **jarra** y **minibocadillos.** Con el **café** sobreviví a la charla de Stan y...

30 Planet Threepwood



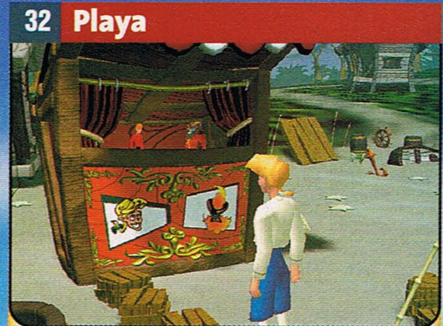
...obtuve un **vale** para *Planet Threepwood* y **pegamento.** Posé con la **jarra** para que me retrataran y acerté a dar el cambiazo.

31 Frente a la estatua



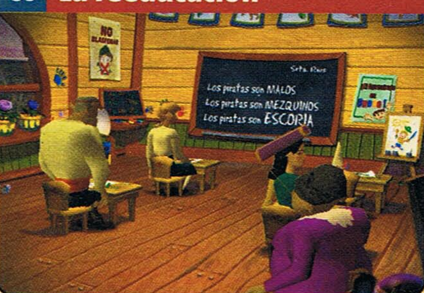
Tras conseguir **Grog** en la droguería, hablé con los turistas ampliamente sobre el monumento de Tiny Lafeet. ¡Ahora, dirección al atolón!

32 Playa



Pregunté al titiritero sobre el insulto definitivo y le mostré el **mapa**, con lo que salió corriendo dejando atrás sus **marionetas**. El pobre tipejo estaba realmente aterrorizado.

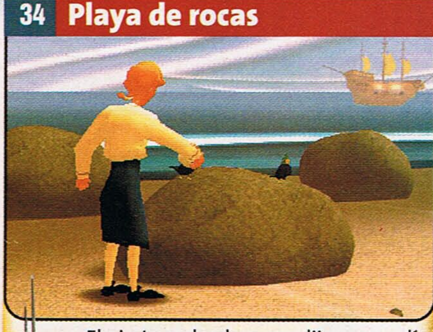
33 La reeducación



En el cole era tan malo que me pusieron un **capirote**. Con ayuda de la alarma de incendios me hice con el importante **reclamo para loros** de la clase, entre el montón de objetos confiscados.

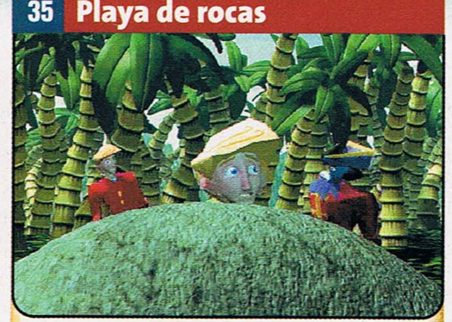
¡Yippie! Diviértete montado en el manatí...

34 Playa de rocas



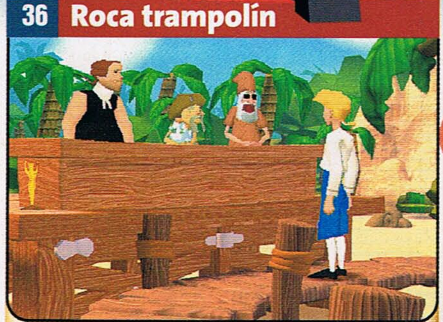
El pirata en la playa me dijo que podía coger el **sombrero**. Sus loros (uno bajo el influjo del **Grog**) ayudaron a...

35 Playa de rocas



...encontrarlo. El almirante, al ver las **marionetas** lo desenterró para mí. En la roca trampolín tuve una charla con los árbitros y tras usar...

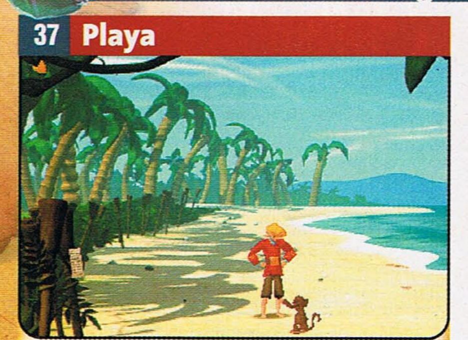
36 Roca trampolín



...el **capirote**, el **folleto** de Stan y los **minibocadillos** masticados no tuve problemas para conseguir la **estatuilla** del premio.

Acto III: Monkey Island

37 Playa



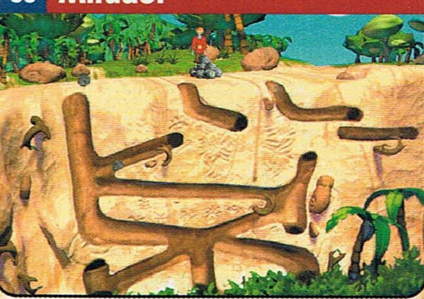
De nuevo en Monkey Island. ¡Grrr! Pero de alguna manera volveré a salir de aquí. Con el **recogedor de plátanos** del cañón y los **plátanos** de la playa pude conseguir...

38 Mina

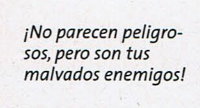


...que Timmy me abriera la puerta en la mina: **plátano** abajo, cerrar tapa, **plátano** arriba y se abrió la puerta. Así conseguí un útil **recortador de maleza** : ¡qué buena herramienta!

39 Mirador

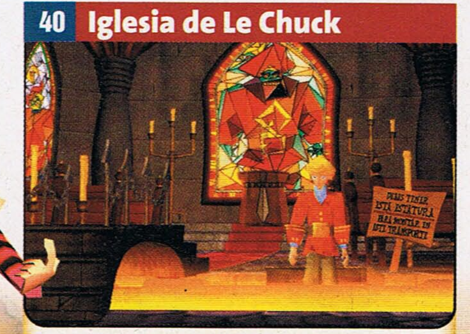


En el mirador conseguí que las rocas chocaran entre ellas fijándome en el movimiento de las raíces, hasta lograr que una de ellas pasara por la salida del centro. ¡Un trabajo de precisión!



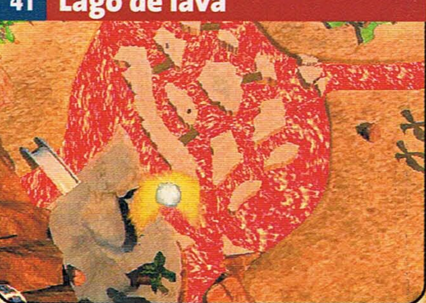
¡No parecen peligrosos, pero son tus malvados enemigos!

40 Iglesia de Le Chuck



En esta horrible catedral encontré un par de **escudos** encima de la puerta y mantuve un diálogo con un extraño sacerdote. Así pude dar un paseo por la lava, en la que primero conseguí...

41 Lago de lava



...la **botella de leche** con el **recogedor de plátanos**. El resto del viaje puse atención para llegar hasta una parte tranquila del lago de lava formado al caer la roca.

42 Lago de lava

Tras desembarcar, probé el **recortador de maleza**, con lo que la lava se hundió de forma extraña. Justo al lado di un empujón a la palmera para crear un nuevo puente.

43 Ciudad mono



En el pueblo de los monos intercambié los **miniescudos** por un **acordeón** y vencí al jefe de los monos con mi estilo en el Monkey Kombat. Como premio logré el **sombrero de bronce.**



Así superarás el Monkey Kombat

¡Vaya! El *Monkey Kombat* no es tan fácil como parecía. Pero este esquema que ves aquí me ha servido de mucha ayuda. Siempre que me enteraba de un nuevo comando para cambiar de posición, apuntaba las iniciales en la casilla triple correspondiente. Además, rellenando las puntas de las flechas podía acordarme de a qué dos posiciones vencía cada una.

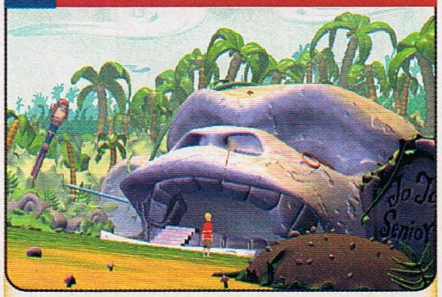


44 Con Hermann



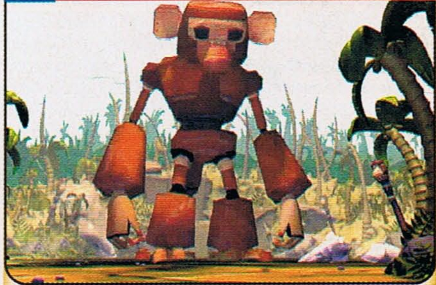
Después fui donde Hermann. Le di en la cabeza con un coco que encontré, luego con la botella y el acordeón, y obtuve el símbolo gubernativo.

45 En la cabeza de mono



Tapé la gigantesca cabeza de mono con el **sombrero de bronce,** pequeño pero efectivo. El empleo del **recogedor de plátanos** con la nariz me abrió un pasaje secreto, que...

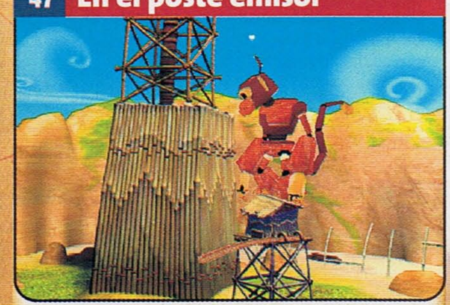
46 En el mono gigante



...me llevaba a la central de mando del androide mono. Una grieta que se veía perfectamente estaba pidiendo a gritos el uso del **símbolo**, y por una vez me sentí invencible.

Acto III+: Final

47 En el poste emisor



Con la **plancha** suelta logré impulsarme al poste de emisión y poner fuera de funcionamiento a tiempo la infernal instalación.

48 En la costa de Isla Mêlée



En el violento último enfrentamiento me esforcé tres veces en hacer tablas, para no poner en peligro a mi querida Elaine.

49 En la costa de Isla Mêlée



Tras la heroica victoria frente a Kangu y Le Chuk, el gran mono se alejó majestuosamente. ¡El Caribe volvía a estar a salvo!

ZELDA Majora's Mask

Cap. 2

¿No sales de la ciudad del reloj? ¡Llegó la hora de enfrentarse a nuevos retos!



Espada, escudo y hada guardián: Link está listo para lo que haga falta.

Un buen consejo antes de nada: no tires la toalla demasiado pronto en esta excursión y sigue adelante. Sólo cuando hayas aprendido la canción de vuelo podrás hacer una pausa. Si te das por vencido antes, tendrás que volver a pasar por toda la caza de brujas para poder llegar al lugar de la acción.

Asegúrate antes de comenzar tu viaje de que has golpeado con tu espada todas las estatuas de búho accesibles (ciudad, centro de pantano, rancho romani) para ahorrarte correrías innecesarias. Las estatuas activadas se salvan permanentemente para que puedas llegar allí con rapidez en cuanto tengas la canción de vuelo.

Entre la canción del tiempo invertida (que ralentiza el paso del tiempo) y las estatuas de búho, el juego es mucho menos estresante de lo que parece en un principio. ¡Que te lo pases bien!

BRUJAS INDEFENSAS



Koume está en el suelo y no puede levantarse. ¡A los ancianos a veces les pasan estas cosas!



La cámara pictográfica te permite tomar bonitas fotografías.



El barco quita de en medio al molesto pulpo, y te abre camino hacia el palacio.

Toca la canción del tiempo y sal de la ciudad del reloj en dirección sur. Dirígete a través del pantano hasta la caseta de **información turística**. La reconocerás porque se accede a ella con unas escaleras de mano, y junto a la puerta hay un comerciante Deku instalado en una flor Deku. Cerca del árbol que hay de camino hacia allí hay un agujero que lleva hasta un cofre con **20 rupias**.

Ahora necesitas un barco, pero el prestador de barcas no se encuentra en el lugar. Ve a a la **tienda de pociones**. Allí descubrirás que las brujas, las que en la primera aventura de Link eran unos terribles enemigos, ahora se han hecho honradas y han montado un negocio respetable. Pero hay un problema: Koume ha desaparecido en los **bosques misteriosos**. A pesar de las malas experiencias de antes con las dos hermanas, Link decide prestarles su ayuda. ¡Este chico es un santo!

Tras hablar con los **monos**, sigue al mono a través del laberinto del bosque (¡el camino se modifica de la noche a la mañana!). Con la máscara de conejo te será más fácil. Finalmente llegas hasta Koume, que está incapacitada por culpa de los malos tratos del Skull Kid. Solo una **poción roja** la puede ayudar. Vuelve a la tienda de pociones y hazte con una botella del rojo elixir. Regresa con Koume y dale la poción (1), para conseguir un **viaje gratis por el pantano**. Además, te quedarás con una **botella vacía**. Las botellas encontradas se guardan para siempre, pero normalmente se pierde su contenido al hacer un salto en el tiempo.

Vuelve al centro del pantano. Aunque parezca buena idea llenar la nueva botella al volver a la tienda de pociones, es mejor que ahorres ese dinero: necesitas una botella vacía para otros menesteres. Al salir del bosque te hablarán los monos, que te piden que salves a un compañero suyo del palacio Deku. Antes de que comiences el viaje en bote (3), deberías hablar con el encargado de la caseta elevada del pantano para conseguir la **cámara pictográfica** (2).

CAOS EN EL PALACIO



Un palacio vegetal: perfecto para los Dekus de la nobleza.



En este agujero del suelo vive el vendedor de judías mágicas.



Por la noche puedes engañar mejor a los guardias del palacio.

Después de un tranquilo viaje en barco te encontrarás delante de un impresionante edificio: el **palacio Deku** (1). Ponte la máscara Deku y pide una audiencia con el rey. Habla en la sala del trono con el **mono preso** y hazle una foto al rey. Cuando estés de vuelta en la caseta elevada del centro del pantano, podrás conseguir un trozo de corazón con esta foto.

Examina ahora los **jardines internos del palacio**. Tu objetivo principal en este momento es pasar sin ser visto delante de los guardias en el jardín **del este** (por la noche es algo más fácil (3)), para llegar hasta el **agujero en el suelo**. Reúne si puedes las rupias que hay por allí: deberías tener al menos diez antes de saltar al agujero.

En el agujero, un negociante espera la llegada de clientela (2). Hazte con al menos uno de sus **guisantes mágicos**, pero no caigas en la fiebre del consumismo: vende bastante barato, pero después de dar un salto en el tiempo, perderás la mercancía. Llena la **botella vacía con un poco de agua** del manantial que se encuentra cerca, sal del agujero y déjate atrapar para salir rápidamente.

Ahora que estás fuera de palacio, salta de hoja en hoja (hacia la derecha, según miras a la entrada del palacio) hasta el **muro exterior del norte del palacio**, donde encontrarás un lugar para plantar la judía mágica. Introdúcela en el suelo, riégala con el agua de la botella y pronto llegarás a regiones más altas (4), a las **plataformas flotantes**, que ya habías visto en el jardín interno.

Déjate catapultar con las flores Deku (elimina antes a sus ocupantes) y salta de plataforma en plataforma (5) hasta llegar al interior de la jaula de mono. Vuelve a transformarte en Link y habla con el animalillo. Vuelve a transformarte en Deku y usa la Ocarina, que ahora son unas gaitas Deku. El mono te enseña la **sonata del despertar** (6), con la que podrás hacer aparecer el templo en el que desapareció la princesa Deku.



Gracias a los guisantes mágicos avanzas por nuevas regiones.



Los saltos entre plataformas exigen cierta habilidad.



El mono preso le enseña una nueva cancioncilla a Link.



El búho y su canción

Dirígete después de salir del palacio al **atajo del bosque catarata,** al sureste de la entrada del palacio, y emplea la flor para llegar al pasaje. Usa las otras flores para planear en dirección a la **cascada** 1 y examina las **notas de la estatua de piedra.**

Un simpático búho te enseña la **canción del vuelo** 2, con el que podrás llegar rápidamente a todas las estatuas de búhos que has activado con un golpe de espada. (¡Atención! ¡ESTE búho NO cuenta como estatua de búho para salvar!)

Tras hablar con el búho, planea al otro lado de la cascada para llegar a la región del templo. Fíjate, el mapa es como un reloj. Ve de rampa en rampa hasta llegar a las 6 en punto. Allí encontrarás una estatua de búho, dale un golpe con la espada para marcar este punto. (A las 5 en punto hay un **santuario del hada,** y a las 2 en punto un trozo de corazón).

Ahora puedes escoger: guardar la partida y volver a la ciudad del reloj, o echar un primer vistazo al templo. Para entrar en el templo, ponte sobre la **piedra con el dibujo de un Deku que hay delante de la estatua de búho** 3 y toca la sonata del despertar. Planea con la flor Deku para llegar hasta el templo que emerge del agua.

Nosotros te recomendamos que hagas un salto en el tiempo, y que empieces a explorarlo en la mañana del primer día. Así puedes llevarte el equipo adecuado para realizar la excursión, como por ejemplo una poción roja y algunos **palos Deku** 4. Y no te olvides de tocar al principio la canción que ralentiza el tiempo, porque lo que te espera podría ser más largo de lo que te imaginas...



Tienes que llegar a este saliente para usar el atajo del bosque de la catarata.



El búho te enseña la canción del vuelo, con la que viajas de estatua en estatua.


Desde aquí puedes atacar con toda tranquilidad el templo.


Equípate bien antes de planear hasta la entrada del templo del bosque.

Estrés en el templo

En el templo tendrás delante de tu vista a un **hada extraviada.** Rescátala (hay 14 de ellas que están repartidas por todo el templo, trata de hacerte con todas) y llévalas después al santuario del hada que está cerca para conseguir un premio. Sólo tendrás que tocarlas para efectuar el rescate, y con la máscara del hada no debería ser muy difícil conseguirlas a todas. Ten en cuenta que las hadas rescatadas no te acompañan cuando das un salto en el tiempo.

Planea sobre el otro lado de la primera sala y dirígete al este para ir a otras salas. En la próxima sala encontrarás un cofre con una **llave pequeña,** y una sala más allá, al este, podrás conseguir el plano de las mazmorras. Pero antes tendrás que vencer a las molestas tortugas. Sólo puedes herirlas en la tripa, así que **zambúllete en una flor Deku** y salta hacia arriba para acabar con ellas cuando estén encima de ti 2. El mapa del templo se conserva después de un salto en el tiempo, así que no necesitarás ir a buscarlo después si se te acaba el tiempo.

Vuelve a la puerta cerrada en el oeste, en la que cabe la llave pequeña. Empuja en la siguiente sala la piedra un poco hacia atrás, sigue el sendero hasta la antorcha y empuja la piedra. Por supuesto, antes tendrás que eliminar a la molesta Skulltula.

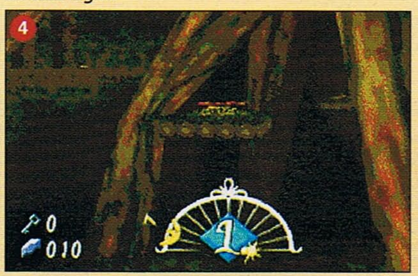
Enciende con una antorcha un palo Deku 3 y **prende con él la antorcha apagada** que hay en la puerta de abajo. Vence a todos los enemigos en la siguiente sala (usa la burbuja Deku o el salto de flor), para conseguir la **brújula.** Finalmente has de volver a la segunda antorcha. Sube las escaleras con otro palo Deku encendido, haz arder la siguiente antorcha y deshazte de la molesta tela de araña usando el fuego.

Acaba con todos los enemigos de la siguiente sala y vuelve a tus andadas de pirómano con tres antorchas. Ábrete camino por los pasillos hasta volver a estar en la sala, donde habías encontrado la llave, pero esta vez a una mayor altura. Pulsa allí el **interruptor** y prepárate para una pelea de las duras.


Cuidado con el despegue: en ambos lados acechan Skulltulas a nuestro héroe Link.


Díselo con flores: las tortugas no son bienvenidas en este lugar.


En el templo hay palos Deku, pero es mejor que te traigas tú algunos para no andar apurado.


Peligro: en esta sala puedes caer mucho más abajo de lo que te gustaría.

Enemigo intermedio: Dinalfos

Como Deku Link incendiario no deberías enfrentarte a este escupe fuego 1. Atácale como Link normal, usando la espada, y emplea el movimiento de esquiva contra las llamaradas que te arroja. Tras derrotarlo, como premio obtendrás el **arco de héroe** 2. No sólo es un arma de distancia estupenda, también es una herramienta práctica, como se demuestra después de salir de esta sala: dale en el **ojo** en la pared de enfrente para activar un **ascensor.**


Un reptil malhumorado protege el arco de héroe.


Usa tu nuevo arco para darle al dibujo del ojo y activar así el ascensor.

Los zombies se visten con sus mejores galas para recibir a Link.

Texto: Michael Anton

ENEMIGO INTERMEDIO GECKO

En la sala que queda ahora accesible te espera otro jefe intermedio. Éste es más difícil de vencer, porque necesitarás tanto las **habilidades de Link Deku como las del Link normal**: en cuanto el pequeño malvado haya sido herido algunas veces con la **espada,** se subirá en una tortuga de montar (1). Sólo podrás atacarle en la tripa, así que súbete a la **flor Deku**. Después de un preciso salto cuando pase por encima, el Gecko se queda colgado en la pared y espera una dolorosa flecha. Repite esto cuantas veces sea necesario hasta que Gecko se dé por vencido y el camino a la **llave maestra** quede libre.

El resto de los problemas en el camino hasta el jefe final son relativamente fáciles de superar si se siguen las reglas siguientes: sólo se pueden encender las antorchas accesibles disparándoles **una flecha a través de una llama** (3). Con una flecha no sólo puedes acabar con enemigos a cierta distancia (4), también **tocar interruptores** (5). El resultado de un interruptor activado suele tener una **duración limitada**. ¿Está claro? Entonces, ponte a trabajar, empieza por aplicar las reglas en la sala central (2), porque no sería un grave error hacer esperar a Odolwa demasiado tiempo.

1

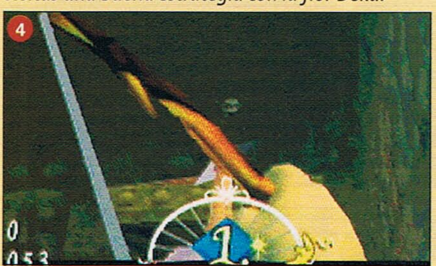
Para acabar con Gecko y su animal de montar necesitas una buena estrategia con la flor Deku.



Si el ángulo es correcto, puedes activar la flor gigante en la sala central.



Mientras no tengas flechas de fuego, tendrás que improvisar.



Desactiva en la sala a todos los enemigos con tu arco delante del jefazo final...



...antes de esquivar las llamas con ayuda del interruptor en lo que queda de camino.



¡Malditos sacos de huesos! ¿Es que nunca aprenderán que no deben enfrentarse a Link?

ENEMIGO FINAL ODOLWA

Este tipejo es gigante (1) y esto le hace vulnerable. Corre **entre sus piernas** cuando se recupere de un golpe y dale algunos **espadazos**. Por lo demás, mantén distancia, porque sus golpes de espada son bastante dolorosos. Con un **flechazo** puedes conseguir algo más de tiempo, porque Odolwa se queda **aturdido** durante un rato.

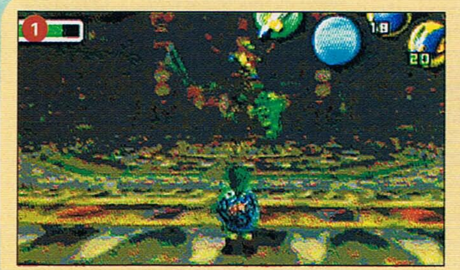
En la segunda fase de la lucha aparecen algunas arañas gigantes, que molestan un poco, pero que también te proporcionan energía fresca. Como último medio, el jefe te ataca con magia de fuego y murciélagos, que se pueden bloquear con el escudo. Sólo necesitas valor y pronto se habrán marchado. Como premio recibes un **contenedor de corazón** y **los restos de Odolwa**.

Libera a la **princesa Deku** (2) de su prisión detrás de la hiedra y métela en la botella vacía para transportarla. Si has encontrado a las 15 hadas perdidas, deberías llevarlas al **santuario del hada** que hay en tu camino de vuelta y recoger tu recompensa. En el caso de que te falte alguna de ellas, ¡que no cunda el pánico!: mañana te quedarán todavía tres días... ¡aunque tengas que volver a recorrerte una por una todas las mazmorras!

Lleva a la princesa al **palacio** y participa de la celebración (3). Como premio podrás conseguir una nueva máscara en la **cueva Deku** (acceso a través de las hojas del muro del palacio de oeste): si puedes mantener el paso con el mayordomo Deku en la cueva (¡puedes ir como Link normal con orejas de conejo! (4)), te dará la **máscara de aromas**.

Con la máscara puedes llevar a cabo una pequeña misión de las brujas en el bosque misterioso (5). Cuando lo hayas cumplido, Koume te invitará a un campeonato de disparos, que te reporta un trozo de corazón. El primer intento es gratis, después cuesta dinero. ¡Ten en cuenta el tiempo! Tienes que comenzar un viaje a través del tiempo **en el momento justo**, para poder **salvar** los avances logrados.

Incluso aunque no hayas utilizado la máscara y el trozo de corazón por falta de tiempo, no tendrás que volver a pasar todo el templo del bosque para conseguir este extra. Al menos, no del todo: si has vencido a un jefe de una mazmorra, en los siguientes ciclos aparece un **teletransportador** en la entrada de las mazmorras, que te lleva directamente al enemigo correspondiente. Tienes que volver a vencerle para que la región quede liberada.



No pierdas de vista a Odolwa disfrazado.



¡Jo, qué fea es! Parece que las princesas ya no son lo que eran, ¿pero qué esperabas de un Deku?



Feliz reencuentro y palabras sinceras en el palacio Deku, después de la entrega de la princesa.



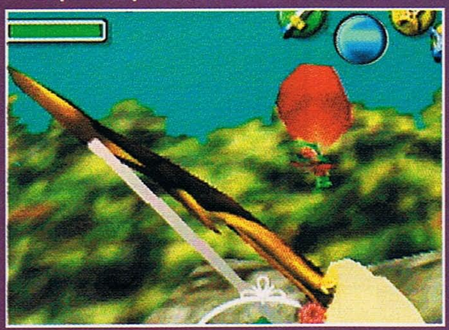
Sigue al mayordomo en la cueva Deku con las orejas de conejo bien puestas.



Al final del episodio las brujas necesitan ayuda, se la darás sin problemas con la máscara de aromas.

CONTINUACIÓN

Esto ha sido todo para esta entrega. Practica con la flecha y el arco y aprovecha tu experiencia para aumentar la capacidad del carcaj a 40 o 50 flechas en los locales de tiro de la ciudad y en el pantano. Con un buen disparo de flecha en los témpanos de hielo colgantes conseguirás acceso a nuevas regiones del norte. Antes, deberás comprar a Tingle el mapa del Pico Nevado. ¡En el próximo SCREENFUN te hablaremos sobre las nuevas aventuras que te esperan allí!



Si quieres que Tingle te venda nuevos mapas, tendrás que bajarle al suelo reventando su globo.

MÁS TROZOS DE CORAZONES

En las proximidades de la ciudad, así como en la primera excursión en la zona que precede a las cuatro mazmorras, se puede hacer algo por tu barra de energía. Puedes ganar otros tres trozos de corazón antes en las distintas pruebas de habilidad en la ciudad: en el cartero ①, en la escuela de esgrima y en la galería de tiro. Para los otros locales todavía te falta equipo, pero ya habrá tiempo para eso. Aquí tienes otros lugares donde encontrar corazones:

● Al norte y al suroeste de la ciudad del reloj hay agujeros en la tierra ② (este último está oculto bajo la hierba, cerca del camino lácteo). Salta dentro y acaba allí con los enemigos para conseguir un trozo de corazón.

● Observa con el telescopio al comerciante Deku meterse por un agujero a los pies del observatorio. Hazle una visita y cómprale un trozo de corazón (puedes rebajar el precio hasta 100 rupias ③). Fíjate que no siempre se le ve: no te molestes entonces en ir, porque será que no está.

● Después de media noche, el espíritu de un bailarín se puede encontrar en el campo de Termina, encima de un círculo de piedras. Salta con ayuda de las orejas de conejo hacia él y tócale la canción de curación. Como premio ganarás la máscara de Kamaro. Con ella puedes echar una mano a las bailarinas ante el edificio de lotería ④.

● En el camino al pantano un árbol brilla de forma sospechosa. Acaba con los murciélagos con ayuda de las burbujas y trepa por el arbusto.

● Hazte con la Lágrima de la Luna y cámbiala por la escritura de propiedad del Deku. Puedes intercambiarlo en la caseta de información turística en el centro del pantano ⑤. Utiliza la flor Deku para llegar al tejado de la caseta.

Conseguirás también la escritura de propiedad del pantano, con la que podrás negociar con otro comerciante Deku en el pueblo Goron, y así conseguir un nuevo trozo de corazón y otra escritura de propiedad. Empiezas a hacerte a la idea de cómo funciona esto, ¿no?

● Sácale una foto al rey de Deku y entrega la foto en la caseta del centro del pantano: el primer premio en el concurso de fotos es para ti ⑥. Atención: ¡la foto sólo sirve para este ciclo!

● Aunque los guardias del jardín del palacio Deku te molesten, en el jardín del palacio del oeste podrás encontrar un trozo de corazón. Y otro buen consejo: por la noche tienes más posibilidades, ya que el alcance de visión de los guardianes está señalado mediante puntos.

● Explora los alrededores del templo para encontrar un trozo de corazón dentro de un cofre.

● Después de tener éxito en el templo, te puedes permitir desafiar a Koume a un concurso de disparo y conseguir un trozo de corazón por tus buenos resultados.



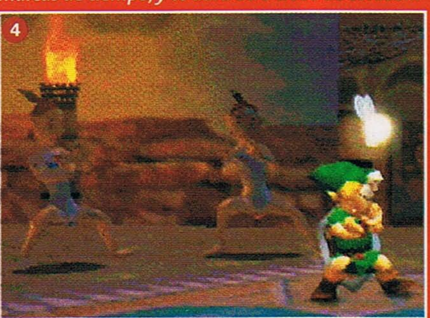
Puedes convencer a este cartero con tus buenas marcas de tiempo, y te dará otro trozo de corazón.



Puedes acabar con los monstruos de este agujero para conseguir un trozo de corazón.



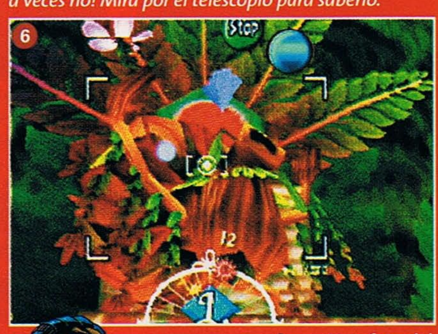
En el agujero puede estar el Deku que buscas. ¡Pero a veces no! Mira por el telescopio para saberlo.



Ciudad del reloj: ayuda a las bailarinas con la máscara Kamaro, conseguirás un trozo de corazón.



A este Deku le interesa tu escritura de propiedad.



Una foto del rey te proporcionará otro trozo de corazón.



Este camino te lleva hasta otro trozo de corazón.

En la siguiente parte de la guía te las verás con este monstruo espantoso.

Aiken's Artifact

Si no te basta el potencial cerebral ampliado para continuar en este juego, entonces necesitas unos trucos.

Para ello, pulsa la tecla que hayas configurado para la función TALK. Al acabar tendrás que volver a pulsar esa tecla.

Cheats

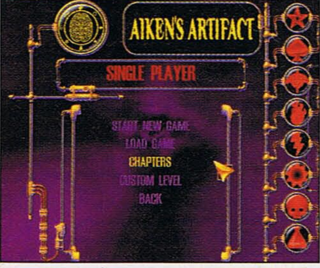
Activar y desactivar modo dios:
mptedthehead

Activar en el menú principal todos los capítulos y niveles:
mpshipit

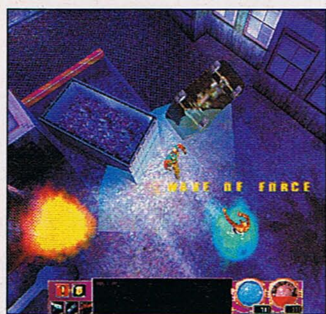
Aumentar un 100% la salud y estado de ánimo:
mpjuiceme



mpshipit: *este cheat se introduce en la ventana de TALK (tecla que hayas elegido).*



En el submenú ***Single Player*** *te vas a la entrada* ***chapter*** *y...*



Si escoges el capítulo 6, misión Mutation te podrás enfrentar a Abel en la batalla final.



¡Vaya, los enemigos están acosando a Cain! El espíritu de la muerte acecha con su guadaña...



mpjuiceme: *...pero no pasa nada, porque atacas con un pequeño truco.*

El señor del olimpo: Zeus

El padre de los dioses, Zeus no puede ayudarte en este juego, ¡pero los siguientes cheats sí! Para activarlos has de pulsar al mismo tiempo **[Ctrl]+[Alt]+[C]** durante el juego. En la ventana de entrada que aparece después se introduce el cheat.

Cheats

Ganar episodio (tarda un poco):
Ambrosia

1000 dracmas más:
Delian Treasury

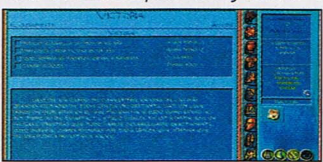
Disparar bolas de fuego (con un clic del ratón):
Fireballs from Heaven

Quesero vestido de queso:
Cheese Puff

Vacas en lugar de flechas:
Bowvine and Arrow

AMBROSIA

Ambrosia: *para introducir esto hay que pulsar* ***[Ctrl]+[Alt]+[C]*** *y después introducir el cheat. Respeta la mayúscula.*



Después de un ratito... ¡ya has pasado toda la aventura sin tener que haber cumplido con ni un solo objetivo del episodio!



Fireballs from Heaven: *con las bolas de fuego puedes arrojar tu cólera (divina) sobre la ciudad.*



Cheese Puff: *¿Queso de Burgos o curado? lo que representa el traje que lleva este trabajador, solo lo sabe él.*

Metal Gear Solid

Para activar el modo Cheat el juego se arranca con el comando **mgsi.exe –cheatenable**. Después podrás utilizar los siguientes cheats durante el juego.

Cheats

Restablecer energía vital:
[F2]

Munición ilimitada :
[F4]

Cambiar al modo 'Observer':
[F6]

Cambiar del 'modo observador' a la vista normal:
[F5]

Comenzar en nivel desde el principio con los objetos reunidos hasta el momento:
[F7]

Escriba el nombre de un programa, c
recurso de Internet y Windows lo ab
d:\mgs\mgsi.exe -cheatenable

En la línea de comando se añade la palabra ***-cheatenable***.



[F6]: *Mirando desde arriba: el 'modo Observer' garantiza mayor visión.*



[F2]: *¿llegará tu hora? estás a punto de perder la vida y de repente...*



...¡estás como unas castañuelas!



La misión de Solid Snake es mucho más sencilla gracias a estos trucos.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

¿No puedes con Julie? ¿Es demasiada mujer para ti? No te preocupes, le pasa a mucha gente, aunque la verdad es que el juego no es demasiado difícil. Si quieres un poco de ayuda, ve al menú de audio/video y escoge las opciones avanzadas. Una vez allí, selecciona "consola" para poder acceder a la consola durante el juego con la tecla correspondiente (suele ser la que está a la izquierda del 1) y mete los trucos:

Cheats

Modo invulnerable:
god

Obtener todas las armas:
give all

Recuperar la salud:
health 100

Atravesar obstáculos:
noclip

Desactivar la inteligencia artificial de los enemigos:
notarget

Mostrar lista de comandos
eventlist

Cambiar de nivel:
map <nombredelnivel>

En <nombredelnivel> pon uno de los siguientes títulos. Cada uno se corresponde con el nombre del nivel al que vas a ir:

fakkhouse	cliff1
training	cliff2
homes1	swamp1
landersroost	swamp2
creeperpens	swamp3
homes2good	gruff
towncenter_good	cemetery
under	fog
over	water
shield	blood
home2evil	oracleway
otto	oracle
towncenter_evil	



En el menú de audio video tienes que activar la opción de "consola"

Loading client emitters...
...loaded 3526 faces, 99 mes
CL_InitCGame: 5.24 second
>map oracle

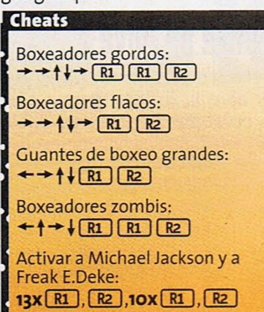
Podrás acceder a la consola de comandos durante el juego y meter los trucos.



map oracle: *¡se nota que tienes prisa! ¡Directo al último nivel! Acuérdate de activar el modo god para sobrevivir allí.*

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

¿Estás harto de jugar con los mismos boxeadores todo el rato? ¡Pues aquí está la solución! Para introducir los cheats en la **pantalla de elección de personaje** realiza una de las siguientes combinaciones de teclas. Después de una activación correcta sonará un gong de pausa.



Cheats

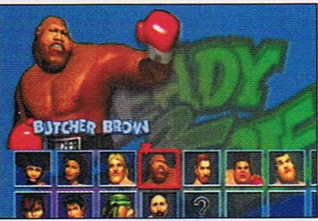
Boxeadores gordos:
→→↑↓→ R1 R1 R2

Boxeadores flacos:
→→↑↓→ R1 R2

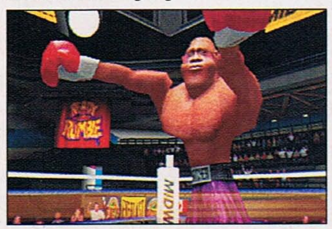
Guantes de boxeo grandes:
←→↑↓ R1 R2

Boxeadores zombis:
←↑→↓ R1 R1 R2

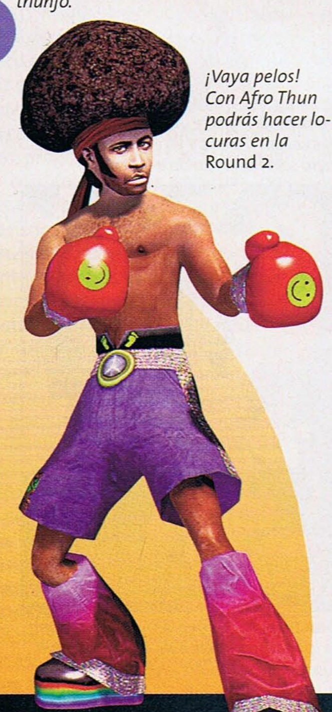
Activar a Michael Jackson y a Freak E.Deke:
13x R1 , R2 ,**10x** R1 , R2



*En la **pantalla de elección de personaje** se introduce el código de cheat, después debería sonar el gong.*



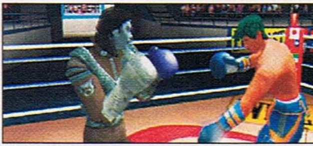
→→↑↓→ R1 R2 : después de la dieta, Butcher Brown se merece saborear el triunfo.



¡Vaya pelos! Con Afro Thun podrás hacer locuras en la Round 2.



→→↑↓→ R1 R1 R2 : parece que Boris 'The Bear' Knokimov se ha pasado de rosca con los menús de la hamburguesería .



***13x** R1 , R2 , **10x** R1 , R2 y ←↑→↓ R1 R1 R2 : después de la combinación de ambos cheats, Jacko muestra finalmente su verdadera cara ¡de zombi!*

Para activar los siguientes cheats tienes que modificar la fecha de sistema de tu PlayStation 2. Para ello has de arrancarla sin meter el CD en el reproductor y modificar la fecha en la configuración del sistema. La fecha de sistema se pone conforme a la siguiente lista.

Cheats

Joey T. en pañales:
01.01.2001

Lulu Valentine con ligero:
14.02.2001

Árbitro con traje verde:
17.03.2001

Mama Tua de conejito de Playboy:
23.04.2001

G.C. Thunder de Uncle Sam:
04.07.2001

J.R. Flurry con traje de esqueleto:
31.10.2001

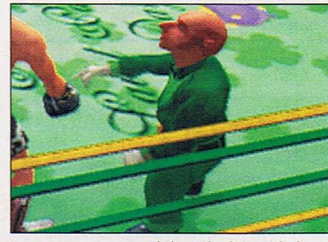
Selene Strike con traje de duende, RumbleMan de muñeco de nieve:
25.12.2001

Configuración del Sistema
Ajustar Reloj
01/01/2001 12:34:00 PM

En el menú del sistema se modifica la fecha conforme a la lista de arriba.



***01.01.2001**: ¿crees que Joey T. en pañales podrá vengar su derrota contra Lulu Valentine?*



***17.03.2001**: para celebrar la fiesta de la primavera irlandesa, el árbitro lleva una bonita ropa verde.*

Tomb Raider – Chronicles

Si no te basta con nuestra guía completa para la nueva aventura de Lara, echa un vistazo a estos trucos.

En el **menú principal** pulsa una de las siguientes combinaciones de teclas, para transportarte a uno de los siguientes episodios.

Cheats

El submarino ruso:
L1 +↑+ ✕

High-Tech-Tower:
R1 +↑+ ✕

La isla negra:
L2 +↑+ ✕



L1 +↑+ ✕: en el menú principal se pulsan simplemente las teclas nombradas...



...y Lara se encontrará en la base rusa y se enfrentará a los enemigos de allí.

Los siguientes cheats posibilitan rellenar el escuálido inventario de Lara. Para ello vete al **inventario** durante el juego (tecla SELECT) y selecciona el **Botiquin grande.** Después se pulsan los siguientes botones.

Cheats

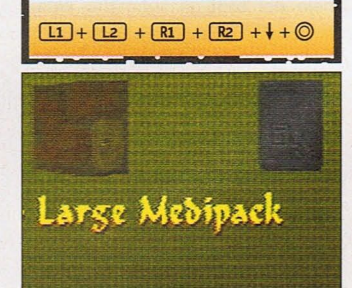
Activar todas las características especiales y todas las llaves y tarjetas ID:
L1 + L2 + R1 + R2 +↓+ △

Si lo que quieres es tener todas las armas, munición y medipacks ilimitados, debes seleccionar el **Botiquin pequeño** y la siguiente combinación:

Todas las armas, munición ilimitada antorchas y medipacks:
L1 + L2 + R1 + R2 +↑+ △

Para entrar en las opciones especiales y ver imágenes de la nueva Lara debes seleccionar el **Timex-Tmx** y la siguiente combinación:

L1 + L2 + R1 + R2 +↓+ ○



*En el **inventario** hay que seleccionar el **Botiquin grande** antes de introducir el cheat...*





y con la combinación de teclas obtendrás todas las llaves y objetos.



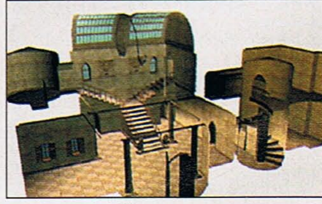
Y si seleccionas el botiquin pequeño tendrás tu recompensa en forma de...



... munición y botiquines ilimitados.

New Game
Special Features

Pero no sólo eso, porque gracias a estos trucos, se te abrirá la opción de Extras especiales y...

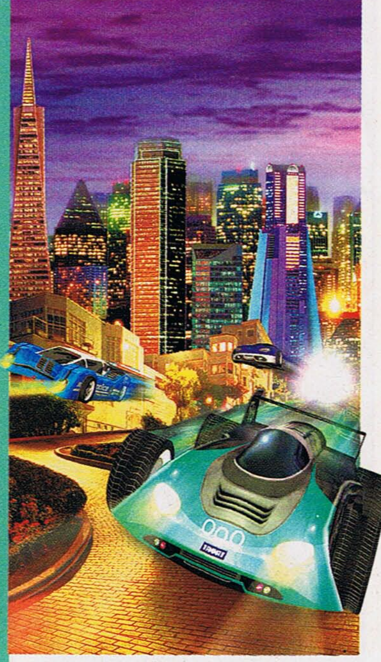


...así te podrás llevar una grata impresión de las aventuras de la nueva generacion de Lara Croft...



...y ver la primera secuencia intermedia de la nueva Lara.

Texto: Martin Metzler



San Francisco Rush 2049

Para hacer los trucos con este juego de carreras, necesitas sobre todo mucha paciencia, tanto para introducir los larguísimos passwords así como para los cheat codes, que para introducirlos deberás hacerlo en el tiempo exacto. ¡El aguante es lo que cuenta en este caso!

Con el código llegarás siempre al primer puesto de la siguiente carrera. Desde el menú principal hay que ir desde **jugador** a **pista**. Allí has de seleccionar **introducir código**, y eso es lo que precisamente has de hacer

Codes

Principiantes

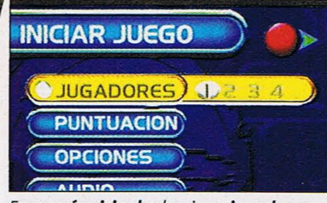
Carrera 4:
WX17QQ6FDC XBDWCLCTYC
Carrera 5:
BY17QQBHWC YBFLD@CJFD
Carrera 6:
WY17QQLJ8C 3WJWDGD6%C
Carrera 7:
B117QQWK%C @BMLFLD@MD
Carrera 8:
W117QQ6LLD FXNWFWDQ2D

Avanzados

Carrera 2:
XB@#T3LCGB FWB6C2B42C
Carrera 4:
XC@#T36FNB VBD6GQC%2C
Carrera 5:
CD@#T3BHQB YBFBJLDW9C
Carreras 6:
XD@#T3LJTB 5BG6K2DWQD
Carrera 7:
CF@#T3WKWB WJWL@DYMD
Carrera 8:
XF@#T36L2B HCK6MLF6LD
Carrera 9:
CG@#T3BN4B KXLWP@FW#D
Carrera 10:
XG@#T3LP6B MCPLRLGQVD

Expertos

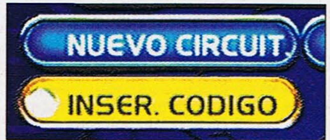
Carrera 2:
1WBBBWMCDB KWDWBQBN2B
Carrera 3:
FXBBBBYDJB TBH6B6BTFC
Carrera 4:
1XBBBB8FLB 1WLLCGCBDC
Carrera 5:
FYBBBBDHQB 8BMBD6CG1C
Carrera 6:
1YBBBBNJTB ?WQ6DBD4WC
Carrera 7:
F1BBBWYKWB CCWBGQDYFC
Carrera 8:
11BBBW8L4B JX1LG2DNVC
Carrera 9:
F2BBBWDN6B MC56GLFQXC
Carrera 10:
12BBBWNP@B QX8BH@FWDD
Carrera 11:
F3BBBWYQBC RC%LJLGJFD
Carrera 12:
13BBBW8RDC WXCXKWGLDD
RCarrera 13:
F4BBBWDVJC 5CD7L@GTCD
Carrera 14:
14BBBWNWNC @XHXMBHG#C
Carrera 16:
15BBBW8YYC GYMXNWJBFD
Carrera 17:
F6BBBWD24C HDRMPGK63C
Carrera 18:
16BBBWN3@C NYW7PLKYWC
Carrera 19:
F7BBBWY4BD VDYCQGLNGC
Carrera 20:
17BBBW85JD XY3MQ6LN3C



*En **menú pricipal** selecciona **jugadores**...*



*... después **circuito**...*



*...y finalmente **insertar código**.*



Así podrás enfrentarte a otros bólidos en la dificilísima carrera número 20.

En el juego también se pueden activar cheats que influyen en el desarrollo del juego. Ahora también necesitarás una buena porción de paciencia.

En el menú principal selecciona la entrada **opciones**. Ahora pulsa a la vez [L]+[R]+Ⓧ+Ⓨ. Ahora aparece abajo del todo el submenú **vidas**. Aquí encontrarás todas las entradas de cheat que pueden ser activadas libremente. Para eso se marca el truco e introduce la combinación de teclas correspondiente. Después se tiene que activar el cheat.

Cheats:

Todos los coches:
ⒶⒶⓎⓎ[L][L], [R]+Ⓧ, [L]+Ⓐ

Frenar:
ⓎⓎⓎ, [L]+[R]+Ⓐ+Ⓧ

Demolition Battle:
mantener pulsados [L]+Ⓐ, ⓎⓍ, soltar todos los botones, mantener pulsados [R]+Ⓐ, ⓎⓍ

Masa:
mantener pulsado Ⓐ, ⓍⓍⓎ, soltar Ⓐ, [L] [R]

Dar la vuelta a la pista:
mantener pulsados [L]+[R], Ⓧ, soltar todos los botones, ⒶⓍⓎ, mantener pulsados [L]+[R], Ⓧ

Supervelocidad:
mantener pulsados Ⓨ+[R], [L], soltar todos los botones, Ⓐ+Ⓧ, ⒶⒶⒶ

Superruedas:
mantener pulsado [R], ⓍⓍⓍ, soltar [R], mantener pulsado [L], ⒶⒶⓎ

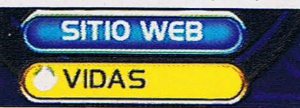
Invencibilidad:
mantener pulsados [L]+Ⓧ, ⓎⒶ, soltar todos los botones, [R]+Ⓐ+Ⓧ+Ⓨ

Pista invisible:
[R][L]ⓎⓍⒶⒶⓍⓎ, **mantener pulsados [L]+[R], Ⓐ**

Armas aleatorias:
mantener pulsados [L]+Ⓐ, ⓍⓎ, soltar todos los botones, mantener pulsados [R]+Ⓐ, ⓍⓎ



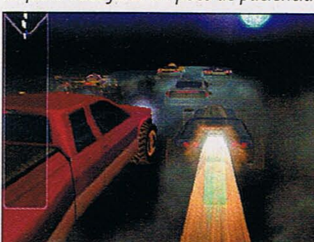
*Marca **Opciones** en el menú principal...*



*...y pulsa [L]+[R]+Ⓧ+Ⓨ. Aparece la nueva entrada **vidas**.*

MINAS CONOS	DESACTIVAI
MINAS COCHES	DESACTIVAI
ORIENTACION PISTA	AL REVES
AUTO-ABORTAR	DESACTIVAI
SUPER VELOCIDAD	DESACTIVAI
INVENCIBLE	DESACTIVAI
COCHE INVISIBLE	DESACTIVAI
PISTA INVISIBLE	DESACTIVAI
FRENOS	ACTIVADO

El cheat deseado aparece y se introduce la combinación de teclas correspondiente. ¡Solo hace falta un poco de paciencia!


***Pista invisible**: ¿adonde se ha ido el suelo? ¡pásatelo bien buscándolo!*

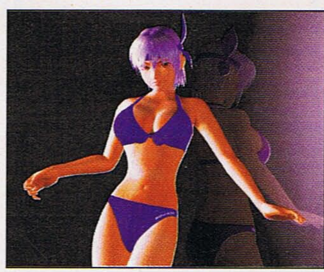

***Alle Wagen**: A partir de ya puedes podrás 'volar' sobre la pista con el Euro LX.*

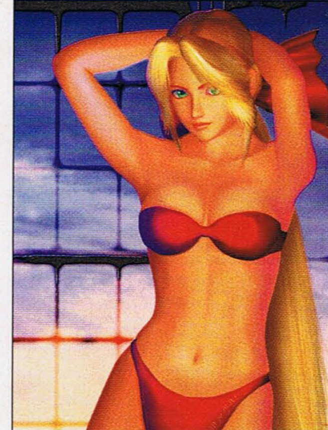


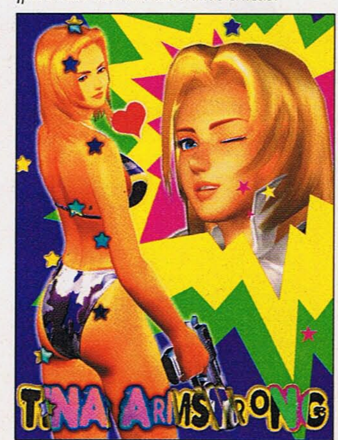
***Dar la vuelta a la pista**: ¡Increíble! esperemos que el piloto no caiga hacia abajo en esta posición.*

Dead or Alive 2

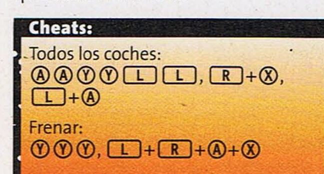
Inserta el disco de *Dead or Alive 2* en un PC y abre la carpeta **Bonus** que aparece en el directorio. Verás cinco archivos con imágenes en alta resolución de las protagonistas femeninas del juego. ¡Puedes imprimirlos y hacerte unos posters o ponerlos de fondo de escritorio!


***Ayane.bmp**: ¡Increíble! Seguro que si la pones de fondo de escritorio, ¡te alegrará el día cada vez que lo uses!*


***Elena.bmp**: ... y si te gustan más las rubias, pues eliges a Elena y ya está. Lo sentimos... ¡pero solo han incluido a las chicas!*



***Tina.bmp**: la imagen de Tina Armstrong es la más psicodélica de todas. Siempre fue la más rarita del grupo...*



Texto: Martin Metzler

Las 24 horas de LE MANS

Aguantar un ritmo de casi 200 kilómetros por hora durante un día entero está al alcance de unos pocos. ¿Eres uno de ellos?

Estos coches sobrepasan con facilidad los 300 kilómetros/hora.

En el juego puedes competir con cualquiera de las marcas que participan en la carrera real: Porsche, Mercedes, BMW, Jaguar, Audi, Toyota, Nissan... ¡No falta ni una!

Aunque en un primer vistazo pueda parecer un juego corto y con escasos alicientes que ofrecer, **una vez que lo descubres con mayor profundidad, te das cuenta de que este título atesora grandes virtudes.**

Además de un modo contrarreloj y multijugador que permite competir contra tres amiguetes, el programa cuenta con otros tres modos distintos de juego. Para los más impacientes, el primero consiste en la posibilidad de disputar una carrera rápida. La siguiente modalidad supone participar en un campeonato que consta de ocho niveles, progresivamente más exigentes y con coches cada vez más potentes, en el que tomas parte a lo largo de tres carreras con el clásico sistema de ir sumando puntos. Un importante aliciente de ambos modos es que puedes conseguir numerosos circuitos y vehículos ocultos conforme ganas.

Por supuesto, el modo estrella del programa te permite disputar la mítica carrera de 24 horas de Le Mans; tranquilo, porque puedes confeccionar la duración de la misma a tu gusto, eligiendo desde correr la carrera durante 10 minutos hasta la recreación completa del evento durante las 24 horas.

Esta versión de DC es mucho mejor que en PS (SCREENFUN 9/00), **especialmente por el control más realista de los vehículos.** El nivel gráfico es fantástico, especialmente el de los circuitos (Le Mans, Suzuka, Montmeló, Donnington Park, Brno y el de Bugatti) que están diseñados al detalle y recrean a la perfección no sólo los cambios de luz, sino también los efectos climáticos que afectan notablemente a la conducción; curiosamente, lo más flojo es el diseño de los coches en carrera, un pelín peor que el resto.

Mención aparte merecen los alucinantes replays de las carreras y la ausencia, a diferencia de la Play, del comentarista, que no se echa de menos en absoluto, puesto que ahora puedes disfrutar plenamente (si quitas la música en el menú de opciones) de los logrados efectos de sonido, como distintos ruidos del motor, petardeos al cambiar de marcha, chirriar de ruedas...

Se echan en falta las deformaciones en los coches por los golpes y, para los expertos, mayores opciones en el ajuste de los vehículos, pero no son carencias relevantes. ¡No te quedes atrás, acelera y hazte con este gran juego!

PC | PS | N64 | DC | E

24 horas de Le Mans
Carreras realistas para todos

7.990 pts. | Infogrames | 1-4 jug.

• Vibración, TV 60 Hz.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ La sensación de velocidad con la cámara interior. El número de coches y secretos.

☹ Colisiones toscas. Pocas opciones de preparar los vehículos. Música pesada.

Enganchará tanto a los aficionados de los arcade como a los de la simulación. **9**

Texto: A. P. García-Berrio

INFO
Tres carreras a la vez

Las 24 horas de Le Mans es uno de los eventos con más solera dentro del mundo del motor y uno de los más esperados por todos los aficionados.

La competición se divide en tres categorías, que compiten a lo largo del exigente trazado francés al mismo tiempo: los LMP, potentísimos prototipos descubiertos, los GT1, algo menos rápidos que los primeros, y por último, los GT2 o GTS que integran la categoría inferior y quizás menos importante y atractiva.

Así pues, dependiendo de la categoría y modelo de coche con el que participes, podrás quedar como campeón absoluto ganando a todos o simplemente ganador de tu propia categoría, si derrotas a todos los vehículos que la integran.

La inteligencia de los coches rivales aumenta en el nivel experto.

Desde cualquiera de las dos cámaras interiores de tu vehículo el juego adquiere velocidades de vértigo. ¿Alguien tiene pastillas contra el mareo?



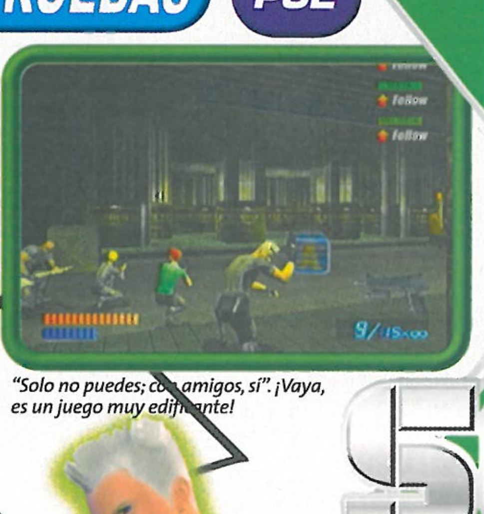
Los efectos climáticos, como la lluvia, están muy conseguidos. ¡Un paraguas!



McLaren F1 GTR LM: ¡un auténtico misil sobre tierra firme!

X-SQUAD

La lucha antiterrorista necesita de hombres y mujeres bien entrenados. ¡Y en el X-Squad están los mejores!



"Solo no puedes; con amigos, sí". ¡Vaya, es un juego muy edificante!

¡A ver, tú tira pa'lante y empieza a disparar! ¡Los demás permaneced a mi lado, que luego vamos detrás! Judd, dame el bazuca, que tú no sabes cómo utilizarlo...".

X-Squad es un shooter en tercera persona que se basa en la premisa de las tácticas de equipo. **Además de preocuparte por tu pellejo, tienes que dar instrucciones a un equipo de tres subordinados que obedecen tus órdenes sin rechistar.** Las animaciones de los personajes son muy naturales (están hechas con captura de movimientos, y las escenas intermedias cuentan con animación facial), hay un montón de armas para comprar, y el control del personaje principal hace un óptimo aprovechamiento de las funciones del Dual Shock.

Dirigir a tus hombres es sencillo: con sólo apretar un botón aparece un menú de órdenes (atacar, acompañar, dispersarse...), que puedes asignar individualmente o en conjunto. Esta premisa sugiere interesantes posibilidades tácticas, pero a la hora de la verdad, tus acompañantes sólo sirven para distraer la atención de los enemigos y encajar balas. A diferencia de ti, son casi invulnerables al daño, y lo peor que les puede pasar es que queden temporalmente incapacitados. **Los enemigos tienen una puntería irritantemente precisa, incluso en el nivel de dificultad más bajo, así que te ves forzado a llevar activo el modo de apuntado automático continuamente.**

Los escenarios son visualmente pobres, y el diseño de niveles tampoco es atrayente: lo único que tienes que hacer es ir de interruptor en interruptor abriendo puertas y ascensores. Añade a eso que no hay ninguna modalidad de multijugador, y te encuentras con que este título corre peligro de acabar acumulando polvo en la estantería antes de lo que sería deseable.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Son buenos profesionales, pero donde esté el Equipo A, que se quite todo.



Una de las posibilidades del control consiste en asomarse a las esquinas.



El modelado de los personajes es excelente, pero el resto es regularcillo.

Al apretar el botón ⓘ, se despliega un sencillo menú de órdenes.

Usa armamento pesado contra el helicóptero.



Puedes asignar armas e intercambiar equipo con los miembros del comando.

Apretando en la 2ª palanca analógica (botón R3), activas el zoom del rifle.

¿Quiénes forman el X-Squad?

Durante el juego manejas a Ash. A los otros puedes darles órdenes, pero no controlarlos directamente.

ASH



Éste eres tú, un líder respetado. Tus compañeros no dudan en arriesgar sus vidas si se lo ordenas.

JUDD



Este enorme hombretón es un experto en reconocimientos. Mándalo adelante, y se ocupará de todo.

MAYA



La más joven del equipo es también una superdotada. Se le dan muy bien los ordenadores.

MELINDA



Una rebelde que ha luchado mucho para llegar hasta donde está. Es la mejor tiradora del equipo.

ORO Y GLORIA
LA RUTA HACIA EL DORADO

La pareja de pícaros aventureros, Tulio y Miguel, busca El Dorado en su estreno de cine y en las pantallas de PC y Playstation.

Tulio: el cerebro del equipo y Miguel: el auténtico héroe de la historia.

Los dos héroes saltan de piedra en piedra y de tortuga en tortuga para vadear un cenagoso pantano. ¡Es más fácil de lo que suena! (PC).

Muchas secuencias intermedias son de la peli, pero sin voz (PS).

Por muy mal que lo hagas con los dados, al final siempre ganas (PS).

Para conseguir las llaves, tendrás que dar galletas a la mona Josephine (PC).

Tulio y Miguel tienen que trabajar en equipo en los elevadores (PC).

INFO
Algunos puzzles

- Para conseguir el vestido: habla con el vigilante de Diablo, luego con Malezo y otra vez con el vigilante. Cuando el vigilante se haya marchado, abre la puerta de Diablo, dale con el tirachinas y pincha el cartel de "Se Busca" en la valla.
- En la bodega del barco, puedes alcanzar la escalerilla de mano con el bichero. Tienes que trepar por el poste de madera y darle la manzana a Altivo.
- Miguel abre la rejilla con el bichero, pone una galleta para atraer a la rata y la caza con un calcetín.
- Para trepar el barranco, salva a Bibo con la flauta. Átale la liana y lánzalo con el árbol flexible.

Métete en el barril para burlar a los guardias.

Necesitas una liana y la ayuda de Bibo.

Tulio y Miguel han tenido suerte: han encontrado un mapa que describe el camino a la mítica ciudad de oro, El Dorado. ¡Pero como no les guíes tú en su camino, nunca serán capaces de llegar hasta allí!

Disney ha tomado por costumbre sacar un juego de plataformas para cada una de sus películas, así que es una novedad refrescante que Dreamworks haya optado por el género de la aventura gráfica para llevar la suya al PC y la Playstation. El sistema de control es el mismo que el de *Grim Fandango*, *La Fuga de Monkey Island y Simon the Sorcerer 3D*: el personaje se mueve directamente mediante pad o teclado, y no haciendo clic con el puntero del ratón en la pantalla. Esto se está convirtiendo en una tónica habitual en las aventuras gráficas de PC (salvo excepciones notables, como *Longest Journey*), pero en Playstation es toda una novedad. En cualquier caso, *Oro y gloria: La ruta hacia El Dorado* compite en una división muy diferente a la de esos títulos, ya que está claramente orientado hacia un público principiante en este tipo de juegos, y no al jugador veterano curtido en puzzles retorcidos y difíciles. **Los puzzles de este juego son lógicos y sencillos, y los elementos necesarios para resolverlos suelen estar muy cerca, ya que los escenarios no suelen constar de muchas pantallas.** Además, rara vez te dan objetos que no vayas a utilizar inmediatamente (¡no como en *La Fuga de Monkey Island*, donde incluso te daban objetos inútiles para despistar!). Algunas tareas las realiza el ágil Tulio, y otras están reservadas al musculoso Miguel. Otras exigen de la colaboración de ambos, y tienes que cambiar de uno a otro según sea necesario. Un buen detalle es que puedes pedirle consejo al personaje que no estás controlando en ese momento para recibir una pista sobre lo que hacer a continuación, o sobre el uso de algún objeto que has encontrado.

¡Esta tía es incluso más caradura que Tulio!

Además de resolver puzzles, también te encuentras con algunas pruebas de habilidad muy sencillas, como saltar de roca en roca o escabullirte de la vigilancia de unos guardias.

Se ha hecho un esfuerzo notable por recrear los escenarios de la película y los dos protagonistas se parecen un montón a sus réplicas animadas.

Si las voces hubiesen sido las originales (aunque hay que reconocer que los suplentes no lo hacen mal) y se hubiesen incluido algunas melodías chulas de ambiente, el apartado sonoro habría puntuado más alto. Un feo detalle es que las escenas intermedias sacadas de la película son mudas.


PC | PS | N64 | DC | E

La ruta hacia El Dorado
Aventura gráfica para principiantes

5.995/6.995	Ubi Soft	1 jugador

Mín: Pentium 233, 32 RAM, 466 MB HD, tarjeta gráfica 8MB *Rec:* Pentium 300, 64 RAM, tarjeta gráfica 16 MB

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
7	6	7

Llevar a dos personajes. Puzzles sencillos, ideales para principiantes.

Los actores de doblaje no son los de la peli. Sólo para principiantes. Corto.

Una aventura gráfica ideal para chavales que quieran iniciarse en el género. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

EL REGRESO

DC

DINO CRISIS

Regina trata de dar el pego en la DC, pero no consigue impresionar a nadie.



Un dino muerde el brazo de Regina y la zarandea con fuerza.

ScreenFun ¡SORTEO!

Cinco camisetas de Dino Crisis, modelo Human Sushi, están en juego. Si te sientes afortunado, mándanos una postal o carta a esta dirección, ¡porque a lo mejor te toca!: SCREENFUN, ref.: Dino Camiseta, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Que *Dino Crisis* es un buen juego, no lo vamos a poner en duda ahora (lo recomendamos con un ocho en SCREENFUN 6/99). Sin embargo, una cosa es competir en la liga de Playstation y otra en la de Dreamcast, donde el todopoderoso *RE: Code Veronica* proyecta su alargada sombra. Comparado con él, *Dino Crisis* queda como un juego bastante feíllo. No creemos que la comparación sea injusta, porque *Dino Crisis* utiliza la misma técnica de escenarios poligonales y movimiento de cámara que la aventura de Claire, y después de todo, ambos títulos pertenecen al mismo género. ¡Vamos, que si te pillas este juego sin tener el *Code Veronica*, metes la pata! Para más inri, y a diferencia de la de PC, esta versión no tiene los uniformes ni el minijuego *Op.Wipeout* abiertos desde el principio.

Dino Crisis
Aventura de horror jurásico para avanzados
8.990 pts. | Capcom/Virgin
Vibración
El juego es bueno, pero como conversión deja mucho que desear. ¡No tiene ni modo 60Hz!
6

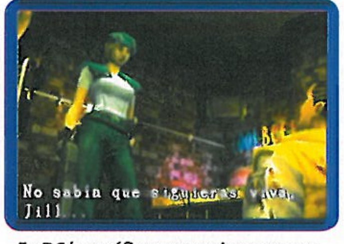
PC DC

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

La tercera parte de 'Resident Evil' lleva el horror al PC y la Dreamcast. ¡Que no te pillen los zombis!



¿Regina se pasa a los zombis? No, lo que pasa es que Jill va disfrazada (PC).



En DC los gráficos son mejores que en Playstation, pero peores que en PC (DC).

La versión de Dreamcast de *RE3* es menos cantosa que la de *Dino Crisis*. Trae el minijuego de los mercenarios y los ocho uniformes alternativos abiertos desde el principio, y aunque los gráficos de los personajes acusan mucho su procedencia de Playstation, los escenarios prerrenderizados dan el pego sin muchos problemas. Fallo gordísimo: no tiene opción de 60Hz.

La versión de PC tiene el minijuego, los disfraces, un salvapantallas y la ventaja de poder saltarse las secuencias de apertura de puertas (que servían para camuflar los tiempos de carga de una zona a otra). Los gráficos también se benefician de mayor resolución y mejores texturas, pero falta la opción de corrección de gamma, con lo que puede que algunos escenarios se vean demasiado oscuros en tu monitor.

Resident Evil 3
Aventura de horror para avanzados
8.990/7.990 | Capcom/DC:Virgin-PC:Proein
DC: Vibración PC: P 266, 64 RAM
Algunas pequeñas carencias en la conversión le restan un punto a a la nota original.



PC

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Más que un juego, 'Metal Gear Solid' ha entrado a formar parte de las leyendas. ¡Ahora que llega al PC, ya no te queda ninguna excusa para perdértelo!



Los actores de doblaje americanos son tan buenos como los españoles, pero si no te enteras de lo que están diciendo...



Snake

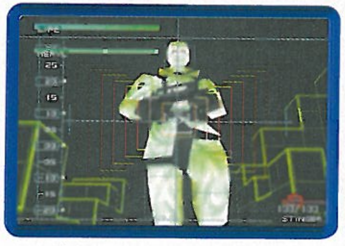
Hideo Kojima lleva refinando el concepto de *Metal Gear* y el personaje de Solid Snake desde los tiempos del MSX y la NES. Su próxima entrega *(MGS2: Sons of Liberty)* será para PS2, y como todavía le queda bastante para ver la luz, los usuarios de PC pueden aprovechar el tiempo y descubrir el juego que ha lanzado a lo más alto el género de la aventura de espionaje e infiltración.

Para la versión de PC se ha realizado una conversión bastante buena. Los gráficos se benefician de una mayor resolución y de texturas mejoradas, con lo que todo tiene un aspecto más definido. Con todo, el bajo número de polígonos en pantalla, herencia de la versión de Playstation, hace que no tenga tanta calidad a nivel visual como otros títulos de PC. Aun así, el uso de ángulos cinematográficos y la logradísima ambientación no dejan de ser impactantes. ¡Casi se pasa

Snake sólo sabe matar, pero en esta misión hallará otro sentido a su vida.

Snake es capaz de cargarse un tanque sin ayuda de nadie.

DE LOS CLÁSICOS



Las misiones VR son muy variadas: desde tumbar a un soldado gigante...




...a masacrar guardias con el Ninja. "¡Cómo me recuerda esto a Zanzíbar!".



Meryl y Snake se conocen de forma explosiva: tienen que luchar codo con codo contra los soldados genoma.

Meryl trata de disfrazarse, pero sus contoneantes andares la delatan.

Meryl ha sido condicionada para no sentirse atraída por los hombres, pero...

frío viendo a Snake expirando vaho y dejando huellas en la nieve!

Las voces son en inglés, y los subtítulos opcionales también. Tenlo muy en cuenta, porque el juego pierde muchísimo si no te enteras de lo que están diciendo. La vibración del Dual Shock también se pierde, y es una pena, porque la versión de Playstation la aprovechaba con gran efectismo.

Pero todo esto son meros detalles sin importancia. Lo verdaderamente importante es que *MGS* es una de las mejores aventuras que jamás se han creado, y con las misiones de entrenamiento extra incluidas en el disco adicional, cuenta con nuestra máxima recomendación.

Metal Gear Solid
Aventura de espionaje e infiltración para avanz.
7.990 pts. | Konami/Microsoft
P 266 (233 con tarjeta 3D), 32 RAM.
Un juego extraordinario y envolvente, que casi parece una película de cine. ¡Alucinante!
10

PC DC — Tony Hawk's Pro Skater 2

¿Que no te gusta el skate? ¿Y qué mas da? ¡Este juego mola!



Juzga tu mismo: Tony presenta un aspecto convincente en DC ¿no?



En PC los gráficos son en alta resolución, pero no esperes mucho más.

Es hora de que te convenzas: las conversiones desde la Playstation al PC y a la Dreamcast nunca suponen un aumento en el número de polígonos que se ven en pantalla: es demasiado trabajo, y los desarrolladores no están por la labor. Pero existen juegos, como *Tony Hawk's Skateboarding 2*, que trascienden de esas consideraciones. Aunque la única mejora apreciable sea un aumento de resolución, la jugabilidad permanece intacta. El hecho de que no haya otros simuladores de skate en condiciones para ninguna de las dos plataformas (salvo la primera parte, en DC), hacen de éste un título ganador.

Hablando de la primera parte (SCREENFUN 18/00), algunos de sus niveles aparecen en la versión de PC a modo de bonus, mientras que la versión de DC no trae ninguna sorpresita de este tipo. ¡Pero con la clase que derrocha Tony, ni falta que le hace!



Tony Hawk's Skateboard 2
Skate para todos.
9.990/7.990 | Activision
DC: Vibración PC: P 266, 32 RAM
Sobresaliente: ¡es el mejor juego de skate que vas a encon-
9

PC — colin | mcrae | rally | 2.0

El rey de los rallies reclama su trono en PC.



Si no tienes acceso a una red, siempre puedes jugar en pantalla dividida.



Métete en opciones y sube la resolución, ¡verás cómo mejora todo!

En SCREENFUN 13/00 anunciábamos que próximamente saldrían las versiones de este juego para PC y DC. La versión de DC se canceló, pero la de PC ha llegado a buen puerto. ¡Aunque ha tardado bastante en hacerlo!

Gracias a las ventajas de las tarjetas aceleradoras, los gráficos de los coches tienen un aspecto estupendo. Los paisajes no alcanzan los niveles de excelencia de las verdes campiñas de *Rally Championship* (SCREENFUN 11/00), pero mientras no te salgas de la carretera para descubrir que los arbustos son de cartón, todo va bien.

Los desarrolladores han preparado una pequeña sorpresa: ¡ahora se puede jugar en red con otros siete jugadores! Si sólo tienes un PC, puedes optar por montar partidas de dos jugadores a pantalla dividida (horizontal o vertical) al estilo de la Playstation. La diversión de este título rivaliza con los mejores juegos de rally para PC, así que le otorgamos la misma nota que al de PS.



Colin McRae Rally 2.0
Rally mundial para avanzados.
7.990 pts. | Codemasters
Pentium 233, 32 RAM, tarjeta 3D.
Colin conserva la nota que recibió en PS por su equilibrio entre realismo y diversión.
9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala y J. Orge

Pato DONALD PS PS2 N64

"Cu@c Att@ck?*!"

Rescata a Daisy de las garras del malévolo mago Merlock disfrutando de fantásticas aventuras animadas.

La intrépida reportera Daisy es secuestrada mientras retransmite el reportaje más importante de su carrera, ante los incrédulos ojos de sus espectadores. Sin dudarlo un instante, Donald se lanza animoso al rescate de su dulce amor. Pero encontrar a Daisy no va a ser nada sencillo...

Afortunadamente, para ayudar a Donald cuentas con la inestimable cooperación de los inventos de Ungenio Tarconi a lo largo de **los 24 niveles que encierra el juego, distribuidos en cuatro mundos bien diferentes: el abrupto Monte Pato, la bulliciosa ciudad de Patoburgo, la mansión encantada de Mágica y el templo perdido de Merlock.** Cada uno de estos mundos consta de cuatro niveles: uno de desarrollo lineal, otro de desplazamiento lateral, otro de bonus y un último consistente en el clásico enfrentamiento con el aguerrido jefe final de turno.

Para conseguir los curiosos extras que posee el programa, como la posibilidad de cambiarle el traje al prota, sustituyendo su conocido traje de marinerito por otros cuatro (como el de turista sin sandalias pero con cámara de fotos), tienes que superar determinados objetivos, diferentes según la versión.

De esta forma, en PS y N64 debes batir los tiempos conseguidos en cada uno de los cuatro niveles del mundo respectivo por el arrogante primo de Donald, Narciso Bello; mientras que en la PS2 tienes que conseguir diez hebras doradas ocultas en recónditas secciones secretas en cada uno de los mundos. Ésta es una de las diferencias más notables entre las versiones del juego para cada uno de los diferentes sistemas.

Donald hará gala de su conocido mal genio para salvar a su amada.

Si encuentras los tres juguetes perdidos de los sobrinos de Donald en cada fase, accederás al nivel de bonus. ¡Buena recompensa! (PS)


El mundo encantado de la mansión de Mágica es de lo mejor del juego. (N64)


El enorme oso persigue a Donald para cocinar un rico pato a la naranja. (PS)


¿Quién dijo que los patos no pueden volar? ¡Y encima sin capa roja! (N64)

Jefazos finales

Para acabarte cada uno de los mundos tendrás que vencer al correspondiente y perverso enemigo final.


Este enorme pajarraco custodia la cima del Monte Patoso. Vigila sus ataques y los de sus polluelos.


No podían faltar estos archienemigos de Donald; los encuentras en el edificio más alto de Patoburgo.


Mágica te obsequiará con furiosos rayos y explosiones montada en su flamante escoba voladora.

Merlock es el más duro de pelar de todos, capaz incluso de convertirse en un temible dragón.

Pero no es la única: las animaciones gráficas de los personajes, enemigos y escenarios cambian notablemente, y en el caso de la PS2 encuentras un adictivo sistema de movimientos especiales, hasta un total de catorce, que puedes ejecutar con Donald mediante diversas combinaciones de teclas.

El resultado de todo ello es un divertido y simpático juego, que cuenta con buenos gráficos y aporta el innegable carisma de los conocidos personajes de la Disney; pero que quizás resulta algo corto para los más jugones de la casa, que lo completarán en pocas horas puesto que abundan las vidas extras por doquier, las continuaciones son infinitas y posee un sistema de doble salto que hace que caerse saltando de plataforma en plataforma sea realmente difícil. Aunque también es cierto que la versión de PS2 no se hace tan corta, gracias a la señalada dinámica de conseguir los movimientos especiales del pato y los divertidos extras ocultos.

Eso sí, si no te gustan los juegos demasiado complicados, o eres de los más peques de la casa, te lo pasarás en grande con este colorista y ameno *Cuac Attack*, cualquiera que sea la consola que tengas.



PC | PS | N64 | PS2 | E

Pato Donald: Cuac Attack

Saltos y plataformas para toda la familia.

6.995 pts | Disney Int./Ubisoft | 1 jug.

• Vibración.

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Los carismáticos personajes y enemigos. El excelente doblaje. Diversión asegurada.

Dificultad baja. El doble salto hace superar practicamente cualquier obstáculo.

Plataformas bonito y divertido que se hace algo corto por ser demasiado fácil. 7

(PS2) 10.495 pts- (N64) 10.495 pts- (GBC) 5.495 pts

Texto: A.P. García-Berrio

Diferencias entre los sistemas

Mientras la PS y PS2 poseen un doblaje perfecto al castellano, la N64 sólo cuenta con subtítulos traducidos y la música es un pelín peor. Es la versión de PS2 la que cuenta con más novedades, como un interesante sistema de movimientos especiales que alarga bastante la vida del juego.


Los escenarios gozan de gran vistosidad y colorido, incluida la Play one.


En N64 no puedes escuchar el fabuloso doblaje de las demás versiones.


La PS2 presenta mejores gráficos, pero no lo suficiente para su potencial.

RAYMAN REVOLUTION

El debut del simpático personaje en la PS2 no ha podido ser más exitoso. ¡Es el mejor plataformas 3D diseñado para la nueva bestia negra de Sony!

Los temibles piratas-robot comandados por su jefe Barbaguda, llegados de los confines del espacio se han propuesto conquistar el apacible mundo de Rayman y convertir en esclavos a sus habitantes. ¡Rayman tendrá que impedirlo a toda costa!

Las entregas anteriores gozaron de un gran éxito y una cariñosa acogida entre los aficionados del mundo entero. Esta nueva versión reúne todas las virtudes de las anteriores y añade ¡todavía muchas más! **Los personajes y escenarios conservan toda esa magia especial que caracteriza desde siempre al juego y la potente Playstation2 se encarga de que aparezcan mucho más bonitos y detallados que nunca.** Ahora los niveles no resultan tan lineales como antaño y realmente sí que son en 3D, cosa que permite un aumento progresivo del nivel de dificultad, que en ningún momento llega a ser excesivo. Además, los mapeados cuentan con partes y zonas exclusivas en los distintos mundos, que no aparecían en versiones de otras consolas.

La jugabilidad de *Rayman Revolution* sigue siendo tan elevada como de costumbre, su historia te meterá de lleno en su mundo de fantasía. A lo largo de sus más de 20 mundos encuentras nuevos personajes y poderes del simpático personaje animado. **El apartado sonoro también está muy bien conseguido, la música, en general, es muy buena, los efectos son variados y que las voces no estén dobladas al castellano no importa demasiado, puesto que los diálogos sí que aparecen traducidos.**

Por todo ello, *Rayman Revolution* supone una pequeña revolución con todos estos mencionados detalles, pero sin alejarse de los elementos que lo han convertido en un importante punto de referencia dentro de los programas de plataformas. ¡No lo dudes un solo instante y déjate conquistar por el especial universo de este maravilloso título!

La versión de Playstation2 cuenta con algunos mapeados y diálogos exclusivos que no aparecían en otros soportes.

Nadie sabe qué clase de bicho es Rayman, y ¿qué? ¡Mola cantidad!

INFO
Los poderes de Rayman

El pequeño y carismático personaje creado por Ubisoft a mediados de los años noventa dispone de nuevos poderes para completar su nueva y genial aventura en Playstation2.

Para obtenerlos, debes recolectar los lums dispersos por los distintos mundos del juego, a fin de que Rayman posea nuevas y sorprendentes habilidades. Así, junto a los clásicos movimientos de nadar, desplazarse lateralmente, volar con el helicóptero, colgarse y escalar en los muros o telas de araña, ahora puedes desarrollar otros más efectivos, como son correr con un barril, el vuelo ultrarrápido, radar de lums, usar la misteriosa máscara de la danza de la lluvia y utilizar doble velocidad de disparo... Alucinante, ¿verdad?



Sin apenas hacer la digestión, al pobre Rayman le espera ¡un buen chapuzón!



Los molestos piratas-robots harán la puñeta todo lo posible a nuestro héroe.



Rayman con su comida a cuestas. ¡Qué duro es ser héroe de videojuego!



El nivel de los gráficos raya a gran altura sobre todo luces y sombras.

Cuando Ly reúne cierta cantidad de energía puede crear lums plateados.

Los primeros enemigos son sencillos, pero a lo largo de los 25 mundos del juego poco a poco te irás encontrando con cada vez más duros y enconados rivales.



PC | PS2 | N64 | DC | E

Rayman Revolution
Plataformas 3D para toda la familia.

10.990 pts. | Ubisoft | 1 jugador

• Vibración.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Los gráficos y efectos de luz. Novedades respecto a versiones en otras consolas.

Las numerosas secuencias intermedias cortan un poco el ritmo del juego.

Posee un encanto especial que lo convierte en un grandísimo y mágico plataformas en 3D.

9

Texto: A. P. García-Berrio

GUNBIRD 2

ガンバード2

Después de mucho tiempo de sequía, por fin puedes disfrutar de un genuino shoot'em up de los de antes. ¡Y nada menos que de Psikyo, los magos del género!

CUADRO DE PERSONAJES

7 héroes y un destino.

Los personajes de *Gunbird 2* buscan una medicina mágica que concede un deseo. Cada uno tiene sus propias motivaciones, y entre fase y fase los puedes ver discutir sobre el tema.



Disparo potente. Su bomba cambia las balas en rosas.



Buen ataque corto y disparos dirigidos muy rápidos.



Similar a Tavia, pero sin sus ventajas e inconvenientes.



Arroja cuchillas que dañan durante un rato.



Lanza espadas que atraviesan a los enemigos.



Su ataque corto es débil, pero intercepta las balas.



Disparos dirigidos. Su bomba cambia las balas en dulces.

El género del shoot'em up está últimamente muy abandonado. Han llegado algunas cosillas *(Gigawing, Ray Crisis...)*, pero nada verdaderamente impactante. ¡Hasta ahora!

Gunbird 2 **recupera la mágica tradición de las máquinas recreativas con gráficos claros y atractivos, música resultona y una jugabilidad al estilo tradicional:** siete divertidos personajes para elegir, un puñado de bombas y vidas extra y cientos de enemigos que te disparan de forma inmisericorde. Como novedad a este esquema clásico, cuentas con ataques especiales a corta y larga distancia. Éstos se alimentan de una barra de energía limitada, así que hay que lanzarlos con buen tino en los momentos precisos. ¡Para que luego digan que en este tipo de juegos no se usa la cabeza!

Dado que tienes continuaciones infinitas, es altamente recomendable intentar batir al juego con un solo crédito para no acabárselo en 20 minutos. Gracias a los siete niveles de dificultad (cada uno con su tabla de records), todo el mundo puede encontrar un desafío en el que sentirse cómodo. Nosotros te recomendamos empezar a jugar en nivel 3 con cuatro vidas, y a partir de ahí puedes ir subiendo la dificultad según vayas mejorando. ¡A ver si eres capaz de superar nuestro récord de 853.500 puntos con Aine y Marion!


"¡Nice Bomb!". Si lanzas la bomba cuando estén justo a punto de darte, obtendrás un bonus de puntos.


Morrigan lanza su ataque de corta distancia.

Las bombas llenan la pantalla con efectos especiales.


Esquiva y dispara: ¡ésa es la clave de la victoria!

INFO

¡Dale la vuelta a tu televisor!







Gunbird 2 está diseñado para una máquina recreativa de monitor vertical. En consecuencia, el área de juego no puede verse por completo en un monitor horizontal, sino que sale cortada, y con dos feas bandas negras a los lados. Para remediar este problema, tienes dos modos de juego alternativos (que cuentan con su propia tabla de records): en uno puedes recorrer la pantalla con un scroll, y en el otro la pantalla se ve completa... ¡pero de lado! Para jugar en esta modalidad, tienes que poner la tele también de lado.


Para lanzar el ataque especial a larga distancia, hay que dejar presionado el botón de disparo por un momento.

PC	PS	N64	DC	I

Gunbird 2

Shoot'em up clásico para avanzados.

8.490 pts.	Psikyo/Virgin	1-2 jug.

- Arcade Stick, TV 60 Hz

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 8



Diseño de niveles y gráficos. Finales diferentes para cada personaje. Desafiante.

Tener que poner la tele de lado para ver la pantalla completa.

¿Eres un jugador de pro? ¡Pues a ver si eres capaz de acabarte *Gunbird 2* con un solo crédito! 8

Texto: Gabriel P.-A.

The Longest Journey

¡Parece que las aventuras gráficas vuelven a estar de moda! Si todas las que están por venir son tan buenas como ésta, ¡pues bienvenidas sean!

The Longest Journey es una aventura gráfica de las de antes, de las de manejar a tu personaje con el ratón y recoger objetos por innumerables pantallas para luego utilizarlos en los lugares adecuados. Si ya has jugado a otros juegos del estilo, te puedes hacer a la idea de lo que aquí te espera: hay veces en las que te puedes quedar atascado en un punto sin saber qué hacer, y todo porque te has olvidado de recoger un objeto clave un par de pantallas más atrás. Es una frustración que viene repitiéndose desde *Monkey Island* hasta *Grim Fandango*. Si eres un detractor del género de la aventura gráfica, éste no es el juego que te hará cambiar de opinión.

Si por el contrario eres un amante de este tipo de juegos, estás de enhorabuena, porque *The Longest Journey* es un título excelente. **La historia bien podría utilizarse para una novela de ciencia ficción, y la protagonista despierta simpatías desde el principio con sus ocurrentes comentarios.** La puesta en escena corre a cargo de personajes modelados en 3D superpuestos sobre escenarios renderizados llenos de detalle, con el ocasional vídeo de alta calidad interrumpiendo la acción para mostrar algún acontecimiento importante.

April es una chica corriente y moliente de 18 años, que se ve metida en una aventura extraordinaria.

Como toda hija de vecino, April tiene que pagarse su billete para poder usar el transporte público.

La aventura transcurre en dos mundos paralelos. April descubrirá que ella puede viajar entre ambos.

En la galería de arte te reúnes con el enigmático Cortés.



¿El tío de la barba no es un poco mayor para oír los cuentos de la yaya?

La sencilla interfaz, que hasta un mono podría manejar, ayuda reforzar la sensación de inmersión y hace que el juego sea accesible a todos los públicos.

Una advertencia: en *The Longest Journey* hay muchísimos diálogos y comentarios para escuchar (¡ocupa 4 CDs!). Un jugador impaciente se exasperará por estar tanto tiempo parado oyendo lo que los personajes tienen que decir. Por otra parte, los actores de doblaje escogidos han hecho una labor magnífica, y muy pocos juegos pueden presumir de tener un apartado sonoro tan brillante. Buena historia, buenos personajes, buen apartado técnico y buen precio. ¿Qué más quieres?

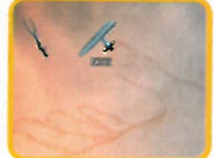
¡Resuelve tu primer puzzle!

Nunca has jugado antes a una aventura gráfica? ¡Pues es más sencillo de lo que piensas! Mira, vamos a enseñarte cómo se soluciona el primer puzzle de *The Longest Journey*. ¡No es difícil!





Tu tarea es rescatar el huevo, pero necesitarás la ayuda del árbol parlante. Coge la rama seca y una escama del nido haciendo clic en ellos.



Abre el inventario (con el botón izquierdo del ratón), selecciona la escama y pincha con ella en la rama. ¡Has creado un canalizador!



Ve a la pantalla de al lado. Coge el canalizador del inventario y señala al riachuelo con él. ¿Ves cómo parpadea? ¡Pues haz clic y resolverás el puzzle!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

SnoCross

CHAMPION SHIP RACING

Prepárate para pasar frío a los



Sujétate bien el casco, porque en *SnoCross* participas en disputadas carreras a lomos de veloces monturas mecánicas mientras recorres los rincones más helados del planeta. Así, **a lo largo de siete circuitos localizados en sitios tan dispares como Alaska, Japón, Canadá o Suecia, compites en cuatro modalidades de juego diferentes.**

A los habituales modos de carrera individual y prueba contra el crono se suman un campeonato contra otros tres rivales dividido en varias pruebas, todas ellas englobadas en tres cilindradas (500, 600 y 700 cc). Estas categorías marcan el nivel de dificultad del juego, y hasta que no quedas primero en la más baja no puedes avanzar a la siguiente ni descubrir nuevas motos y circuitos. Es durante el campeonato donde puedes acceder el garaje para reparar tu vehículo o comprar mejores piezas (motores, esquís, suspensiones...) que elevan las prestaciones de tu moto; para ello tendrás que gastar el dinero que vas acumulando durante las carreras.

Una vez completas el campeonato de 500 cc, tienes acceso a la modalidad de escalar montaña, un curioso modo especial en el que debes remontar en el menor tiempo posible pronunciadas pendientes y que, la verdad, no aporta demasiado al juego.

Sí supone un acierto incluir el completísimo y sencillo editor de pistas que hará que no olvides el juego tras unas pocas partidas. En definitiva, *SnoCross* es un juego divertido, pero que no puede competir con los grandes monstruos de la velocidad, muy superiores en gráficos y opciones de juego.

PC	PS	N64	DC	E

SnoCross Championship R.
Carreras en la nieve para todos.

7.990 pts.	Ubi Soft/ Crave	1-2 jug.

- Vibración.

Gráficos 7 · Sonido 5 · Jugabilidad 6

El editor de circuitos. Buena sensación de velocidad en vistas interiores.

Pocos circuitos y rivales. Escasa duración. Flojos efectos de sonido.

Le falta algo de emoción y variedad, pero con el editor y un amigo pasarás buenos ratos. **6**

Texto: A. P. García-Berrio

ScreenFun ¡SORTEO!

¡Apresúrate y coge papel y boli para mandarnos cuanto antes una postal! Este mes sorteamos cinco fabulosos packs compuestos por el juego *SnoCross* y una alucinante mochila O´Neill entre los que escribais a la siguiente dirección: SCREENFUN, ref.: Sno Cross apdo XXXX, 28080 Madrid.

En algunos circuitos puedes encontrar diversos atajos y trazados ocultos.

La espectacular Yamaha SX 500 R cuenta con dos esquís de plástico reforzado.

El completo editor de circuitos es lo mejor y más divertido del juego.

Dispones de cuatro vistas distintas para conducir la moto.

Algunas carreras se disputan por la noche, y cuentas con menor visibilidad.

Todas las motos del juego pertenecen a la prestigiosa marca japonesa Ya-

Si pulsas el botón ◎ y realizas una sencilla combinación, tu piloto ejecutará trucos para ganar más dinero.

En cada prueba corres contra tres rivales. Alguno más no hubiera estado mal.

En el garaje del modo campeonato reparas tu moto y compras nuevas piezas.

¡Que se te acaba la carretera, torpedo! Hay saltos durante las carreras en los que estarás un buen rato en el aire. ¡Los galletazos al aterrizar están garantizados!

Rune


"Menuda mariscada podría hacer con esos centollos. ¡Estoy harto de comer lagartija!".


Ragnar nada confiado, sin reparar en la muerte silenciosa que se le aproxima.


Hay muchos muros que se pueden derribar con un buen mazazo.


Poseído por furia berserk, Ragnar ataca a las huestes de Hel. Estos huesudos solo mueren si los quemas o les cortas la cabeza. ¡Menos mal que Ragnar es experto en eso!

Hacha, escudo y espada: ¡las herramientas básicas de un vikingo profesional!

Rune es una aventura de acción en tercera persona, donde el protagonista se controla con una combinación de teclado y ratón (como en *Alice* y *Heavy Metal Fakk 2*). Este método permite una gran libertad de desplazamiento, ya que puedes mirar hacia todas partes y encararte a los enemigos de forma muy natural e intuitiva. Ragnar nada, salta y se encarama a salientes con una facilidad pasmosa. El sistema de combate con el que le han dotado es un poco rudimentario (todas las armas tienen los mismos ataques y no hay armas a distancia), pero al menos es sencillo de utilizar y se integra perfectamente con el flujo de la acción. Lo de los poderes mágicos mola, pero a fuerza de ahorrar energía rúnica para lo que esté por llegar, al final terminas por no usarlos. **El mayor inconveniente de *Rune* es su pertinaz monotonía: los niveles están bien diseñados, con sus puzzles, trampas y monstruos, pero se hacen demasiado largos.** Al terminarlos, se te queda más una sensación de agotamiento que de satisfacción. También es verdad que así el juego te dura más, ¡un factor que se valora mucho hoy en día! El modo multijugador, aunque simple, constituye un bonus extra agradable.

PC | PS | N64 | DC | E

Rune
Aventura de acción vikinga para avanzados.

7.995 pts.	HumanHead/Take 2	1-8 jug (red)

Mín.: Pentium 300 MHz, 64 RAM, 88 MB HD. *Rec.:* Pentium 450 MHz, 128 MB RAM, 350 MB HD

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

Sistema de combate sencillo. Buen diseño de niveles. Es bastante largo.

Acción monótona y poco variada. El poder rúnico se usa poco.

Aventura de las de antes: larga, y repletita de puzzles. Lo malo es que se hace monótona. 7

Heavy Metal F.A.K.K.²


Uno de los pocos puzzles: tienes que pulsar cuatro botones en el orden correcto.


Este lanzallamas de gasolina carboniza a todo aquel que se te acerque.


Esta garra te ataca una y otra vez, ¡estate atenta para evitar su embestida!


Con sus ropas ya hechas jirones, Julie abre las tripas de un monstruo con su espada. ¡Y no veas cómo sangra, el condenado!

Con la espada de fuego trocearás a los monstruos calurosamente.

A lo largo del juego, Julie luce diversos modelitos, todos muy ajustados.

Heavy Metal Fakk 2 es un título poderosamente parecido a *Rune*. La protagonista, Julie, se maneja de manera similar, y también tiene que sortear niveles llenos de saltos, trampas mortales y monstruos ansiosos de hincar el diente en su atlética anatomía. Aunque carece de multijugador, la acción es más variada que en *Rune*: Julie usa muchas armas diferentes (aunque se lo tiene que currar para encontrarlas), hace sencillas combinaciones de ataques y está dotada de más movimientos que su compatriota Ragnar. En general, este título gustará mucho a los fans de *Tomb Raider*, aunque aquí se pone más énfasis en la exploración que en la resolución de puzzles. **Técnicamente está actualizado a los altos estándares de calidad de hoy en día: gráficos estupendos y un sistema de combate y movimiento rápido y ágil.**

Su fallo más grave es que los actores de doblaje son pésimos (aunque el resto del sonido está muy bien), y la interfaz resulta un poco aparatosa: ¡ponerte a cambiar de armas durante un combate es casi suicida! Salvo por esto, el control es muy bueno, y *Heavy Metal Fakk 2* constituye una excelente (si bien algo breve) experiencia de juego.

PC | PS | N64 | DC | E

Heavy Metal F.A.K.K. 2
Aventura de acción futurista para avanzados.

5.995 pts.	HumanHead/Take 2	1 jugador

Mín.: Pentium 300 MHz, 64 RAM, 30 MB HD. *Rec.:* Pentium 400 MHz, 128 MB RAM,400 MB HD

Gráficos 9 | Sonido 6 | Jugabilidad 8

Sistema de combate y movimiento ágil y rápido. Armas muy variadas.

Cambio de armas aparatoso. Actores de doblaje muy malos. Se hace corto.

Deja descansar un rato a Lara y dale una oportunidad a Julie, ¡no te arrepentirás! 8

Textos: Gabriel Pérez-Ayala

Tom and Jerry in Fists of Furry


El malvado sabueso pretender hacer pasar al inocente pajarillo por el aro. ¡Canalla!


En este juego los ratones se vengan de los gatos y éstos de sus enemigos los perros. Aquí vemos a Tom olvidando sus naturales instintos de un fuerte derechazo.



En poco tiempo consigues los simpáticos personajes ocultos del juego.

A Jerry no le gusta mucho el guiso de Tom.


Aunque parezcan eternos enemigos, en el fondo no pueden vivir uno sin el otro.


Los objetos pueden lanzarse al rival para producirle un fuerte dolor de cabeza.

Jump&Runs protagonizados por la célebre pareja de cómic han aparecido muchos. Con *Tom and Jerry: Fists of Furry* puedes revivir las emocionantes peleas y persecuciones al más puro estilo de la serie de dibujos animados.

Después de la elección de personajes, comienza la diversión: lugares tranquilos como la cocina o el jardín se convierten en emocionantes campos de batalla. Allí puedes, además de propinar puñetazos y patadas, lanzar al contrario todo tipo de objetos que pueblan el escenario al más puro estilo del *Powerstone* de Capcom.

La dificultad, aunque ajustable, no es muy elevada, de forma que en apenas una hora te habrás acabado el juego, consiguiendo con ello los diez escenarios y los cinco personajes ocultos que esconde el programa. Quizás por ello, éste pierde parte de su encanto: si exceptuamos un modo versus y un modo equipo, no hay más variantes de juego.

Las primeras partidas son divertidas, pero el limitado número de personajes y la mecánica de lucha un tanto repetitiva hacen que el programa pierda bastantes enteros. ¡Una lástima!

PC | PS | **N64** | DC | E

Tom and Jerry in: Fists of Furry
Lucha animada para principiantes.

9.995 pts	Ubi Soft	1-2 jug.

• Vibración

Gráficos 7 | Sonido 5 | Jugabilidad 4

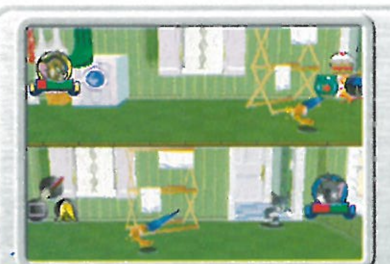
(+) Controlar los entrañables personajes de la serie de TV. Gráficos coloristas.

(−) Pocos modos de juego, jugabilidad limitada debido a su corta duración.

Encantadora y sencilla lucha de cómic, a la que le falta algo más de variedad y dificultad. **5**



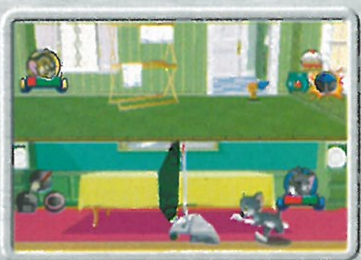
Tom and Jerry en Porrazos a diestro y siniestro


Tom detrás de Jerry: parece que estos dos nunca se cansan de correr...


Jerry ensaya el curioso baile regional de su pueblo, mientras Tom huye despavorido al contemplar tan esperpéntica visión.


...Ahora es Jerry el que persigue a Tom ¡con serias intenciones de hacerle pupitaaaa!


¿Quién no ha deseado alguna vez hacer esto?


Los personajes acumulan hasta tres objetos distintos que utilizan contra su rival.


Jerry burlándose de Tom mientras éste se congela por entrar descalzo en la cocina.

Sin duda, estamos ante uno de esos juegos con los que no merece la pena ni pasar apenas una hora frente al televisor. La calidad de los gráficos es bastante baja para lo que nos tiene acostumbrados nuestra Playstation, ya entrado el siglo XXI. Esto, unido a su escasísima jugabilidad hace que el programa pierda rápidamente interés, incluso para los más jóvenes de la casa.

Y es una pena, porque antecedentes en este estilo de juegos los hay, y algunos bastante buenos, como lo fue el inolvidable *Spy vs Spy* del entrañable Spectrum. La mecánica del juego es bastante sencilla: persecuciones entre el gato y el ratón por todos los rincones de la casa, como ocurre en los populares dibujos animados.

Resulta engañoso porque aunque parece divertido al principio, la cosa se convierte en pocas partidas en un tormento debido a la escasa variación en los movimientos y acciones de los personajes y la monotonía de los escenarios.

En definitiva, un claro ejemplo de programa que sale a la calle con carencias importantes en muchísimos aspectos y que no merece que gastes en él tus tan bien ganados ahorros.

PC | **PS** | N64 | DC | E

Tom y Jerry: porrazos a diestro y siniestro
Persecuciones a saco para principiantes

6.995 pts	Ubi Soft	1-2 jug.

• Vibración

Gráficos 4 | Sonido 5 | Jugabilidad 3

(+) Perseguirse mutuamente entre Tom y Jerry siempre trae buenos recuerdos.

(−) Gráficos malos, jugabilidad escasa, un ejemplo de juego que no debió salir.

Este programa no hay por dónde cogerlo. No enganchará ni a los más pequeños de la casa. **3**



Textos: A. P. García-Berrio

PS2



Echa un vistazo atrás: ¡seis coches de policía están pisándote los talones!



El bosque, el desierto y la nieve son los escenarios por recorrer en Smuggler's Run.

La flecha verde te señala hacia dónde tienes que ir.

SMUGGLER'S RUN

Despista a la policía y pasa tu mercancía por la frontera como un buen contrabandista.



Rápido y manejable, el Buggy es una elección básica.

El contrabando es una forma ilegal de hacer dinero rápidamente: recoges mercancías de dudosa procedencia de un sitio, y las llevas a otro. ¿Sencillo, no? ¡Pues a la policía no le hace ninguna gracia, y no paran de perseguirte!

Los tres territorios de *Smuggler's Run* son gigantescos. Una flecha te indica la dirección en la que se encuentran los checkpoints que debes alcanzar. El límite de tiempo y unos duros guardas fronterizos complican las cosas. Otras pruebas consisten en jugar a una especie de *robar la bandera* con otros contrabandistas, o competir en carreras de velocidad pura y dura para demostrar quién es el más rápido. **A la larga se hace repetitivo, pero el modo de dos jugadores (enfrentados o cooperando contra la máquina) ayuda a que la diversión no se estanque.** ¡O al menos, a que no lo haga demasiado pronto!

La física de este juego es bastante irreal: en cuanto te descuidas, las ruedas de tu coche ya se han separado del suelo y tú estás cogiendo aire, unas veces porque el accidentado terreno te ha servido de trampolín, y otras, porque un coche de policía te ha embestido con saña. ¡Si es que son unos salvajes!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

PS2



¿Ves los interruptores que apuntan a derecha e izquierda? Si les das con una burbuja, la plataforma donde estás situado se mueve en la dirección correspondiente.

Sólo con las burbujas pequeñas se consiguen trayectorias así de retorcidas.



Si liberas al bichito cautivo en la burbuja, las demás se vuelven del mismo color.



Pukadon se pedorrea alegremente tras conseguir una buena combinación.



Mog llora porque va perdiendo, y Tom & Van celebran su inminente victoria.

Super Bust a Move apenas tiene novedades: en ciertas fases usas burbujas pequeñas para colarlas en lugares estrechos con facilidad, hay prisioneros para liberar, e interruptores que te desplazan hacia un lado cuando les das con una burbuja. No es mucho pero, ¿qué más da? Sigue siendo un juego divertidísimo, y su nuevo reparto de personajes es fantástico. Cada uno está perfectamente animado en gloriosas 2D, y los gráficos van en alta resolución. ¡Para morirse de gusto!

En los modos de juego tienes puzzles clásicos y modernos, que incluyen todas las novedades de esta edición. En la batalla de dos jugadores, puedes activar la opción de *chain reaction* que se estrenó en *Bust a Move 4*, sólo que en esta ocasión no es tan exagerada. ¡Nada de limpiar la pantalla una y otra vez a velocidades de vértigo! **Lo que han quitado es la opción de montar tus propios puzzles, pero tampoco la echamos mucho de menos,** ¿de veras hubo alguien que llegara a usarla?

Se podría argumentar que este título no aprovecha las posibilidades técnicas de la PS2, pero preferimos un juego así de bonito y adictivo antes que mil con aburridos polígonos. ¡Vivan las burbujas!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

PS



Los retos en cada misión son distintos y algunos bastante exigentes.



Conducirás seis de los más emblemáticos coches aparecidos en las pelis de Bond: Aston Martin DB5 y Vantage, BMW Z3, Z8 y 750, y el mítico Lotus Turbo Esprit.

Revive tus aventuras en una bonita repetición al acabar cada una de las misiones.



John Cleese, que encarna a R en el cine, pone su voz al juego y da útiles consejos.



El Aston Martin DB-5: un clásico inglés en tus manos.



Juega con un amigo a pantalla partida en modo pasar la bomba o enfrentamiento.

Simplemente el escuchar el nombre James Bond hace pensar en aventuras de fantasía repletas de chicas guapas, coches exclusivos y mucha acción. *007 Racing* plasma toda esa acción al volante de algunos de los más espectaculares vehículos que participaron en la célebre serie de películas.

Pese a que las primeras partidas decepcionan un poco por culpa del motor gráfico, que resulta bastante pobre y algo brusco, y a que el control de los coches no está muy logrado, el juego es adictivo y jugable, con un grado de dificultad muy ajustado que hace que no sueltes el mando fácilmente durante las doce misiones del juego. Las mismas están inspiradas en las películas del agente británico y en ellas haces uso de toda la parafernalia inventada por Q y R para superar los retos y deshacerte de los enemigos (helicópteros, tanques, coches blindados...).

Junto con el modo misión cuentas con una interesante modalidad para dos jugadores que alarga la vida del juego. Además, a lo largo del mismo, aparecen populares personajes de la saga Bond como Tiburón o Jack Wade, entre otros. Si los gráficos fueran algo más suaves y mejores... ¡podría haber sido un juegazo!

PC | **PS** | N64 | DC | I

007 Racing
Conducción de coches para avanzados.

7.990 pts. | Electronic Arts | 1-2 jug.

- Vibración

Gráficos 5 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

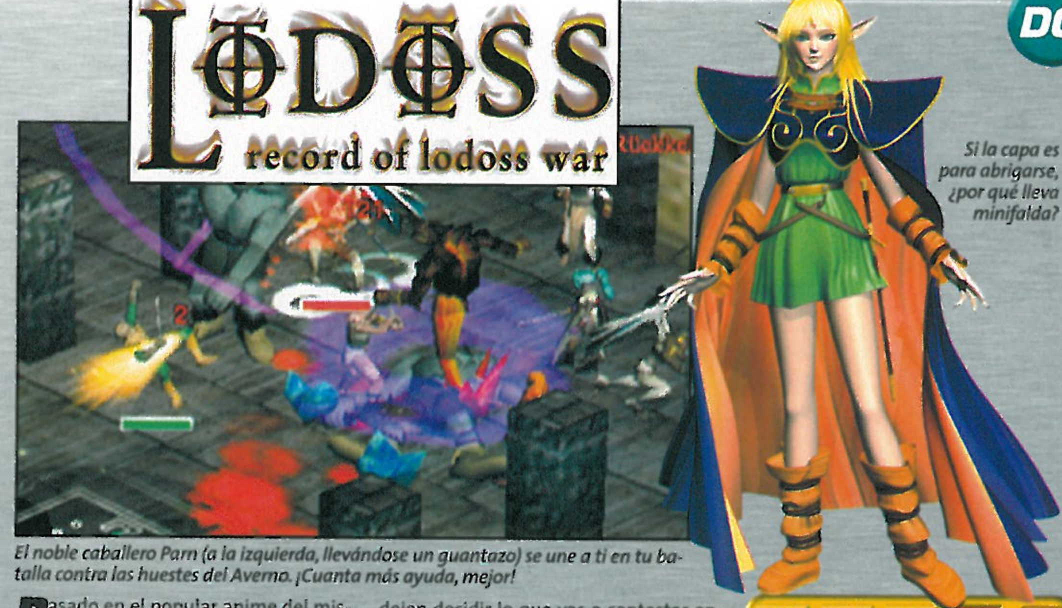
(+) Los coches de Bond e inventos de Q. Buena jugabilidad. Misiones variadas.

(−) Gráficos flojos y bruscos. No está traducido al castellano.

Es un juego divertido, pero la calidad de su engine gráfico hace que pierda algunos enteros. **6**

Texto: A. P. García-Berrio

DC



El noble caballero Parn (a la izquierda, llevándose un guantazo) se une a ti en tu batalla contra las huestes del Averno. ¡Cuanta más ayuda, mejor!



¡Jo, qué matanza! ¿Es que estos monstruos no tienen nada mejor que hacer?



Un laborioso enano se encarga de hechizar y forjar tus armas.



Aquí se pelea en tiempo real, ¡el que quiera turnos, ya puede hacer las maletas!



Si la capa es para abrigarse, ¿por qué lleva minifalda?

Basado en el popular anime del mismo nombre, *Record of Lodoss War* se podría clasificar como un clon de *Diablo* para la Dreamcast: tienes una base de operaciones desde la que viajar a los dungeons, automapa, montones de monstruitos para matar en tiempo real, pociones con las que restablecer tu salud a mitad del combate, gestión de inventario y hechizos. Salvo por la idea de inscribir runas mágicas en tu armamento, la historia y la atractiva perspectiva de trajinarse a la guapa elfa Deedlit, no hay mucho más que destacar. Nos ha gustado el detalle de que te dejen decidir lo que vas a contestar en las conversaciones: dile a la elfa oscura que has venido a rescatar al caballero Parn, ¡y verás lo que te pasa!

Donde más flojea este juego es en el apartado técnico: los personajes están modelados con crudeza, las texturas son feas, e incluso se producen ralentizaciones cuando se reúnen muchos monstruos en la pantalla. ¡Y la música tampoco te creas que es mucho mejor! Si consigues perdonarle estas deficiencias, *Lodoss* se puede convertir en un juego de rol aceptable y longevo, pero seguramente no será de tus favoritos.

PC | PS | N64 | **DC** | I

Record of Lodoss War
Rol de acción para avanzados.

8.990 pts. | E.S.P./Swing! | 1 jugador

- Modo VM, 60-Hz

Gráficos 4 | Sonido 5 | Jugabilidad 6

(+) Muchos save points, y muchas cosas para descubrir.

(−) Ralentizaciones frecuentes. Estéticamente feo. Sin traducir.

Es mediocre, pero si sueñas con jugar a *Diablo* y no tienes PC, es una alternativa válida. **5**

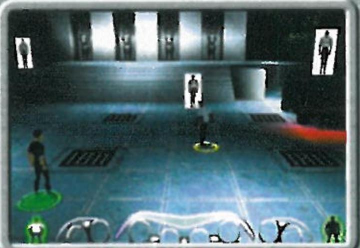
Texto: Gabriel Pérez-Ayala

The Mission


El astro madridista Figo y el juventino Davids meditan cómo no tocar los láseres.



Figo y Guardiola son los representantes de nuestra liga. ¡Morbo asegurado!


Antes de empezar a jugar es una buena idea practicar un poco en el modo tutorial.



Los jugadores reales que eliges son: Figo, Davids, Thuram, Cole, Henry, Cannavaro, Kanu, Guardiola y Hamann (sustituyendo a Bierhoff, que sí salía en el anuncio).



En los niveles encuentras múltiples items que provocan distintos efectos en tus futbolistas.


El extravagante jugador holandés Edgar Davids, un mago con el balón en los pies.

Parece mentira, pero éste es un juego basado en el anuncio de TV de la todopoderosa marca deportiva Nike. A pesar de lo que pueda parecer, no se trata de un simulador de fútbol puro y duro. **Aquí el balón no lo utilizas para marcar goles, sino para eliminar enemigos y superar todo tipo de obstáculos, como campos magnéticos, alarmas o láseres.**

Se trata de un juego original que combina dosis de combate, aventura y fútbol a lo largo de 20 exigentes niveles. Tu misión consiste en recuperar el balón Geo Merlín, secuestrado por maléficos ninjas que a través del deporte rey pretenden dominar el mundo. Para impedirlo, tienes que seleccionar dos jugadores reales de un equipo especial llamado Fuerza Geo, y combinar sus acciones, controlando tanto al que lleva la pelota como al otro, para avanzar por el cuartel general de los ninjas, derrotar a su líder Uri y devolver el equilibrio al mundo del balón.

***The Mission* es rápido e inusual, de dificultad elevada incluso en el nivel más bajo, y hace gala de unos gráficos y unos movimientos correctos.** Parece un tanto extraño al comenzar, pero consigue engancharte en cuanto te haces un poco con el control del esférico y los jugadores.

PC | PS | N64 | DC | E

The Mission
Acción a balonazos para expertos.

6.990 pts. | Microids/Virgin Int. | 1-2 jug.

- Vibración

Gráficos 6 | Sonido 5 | Jugabilidad 6

Pese a lo que pueda parecer es adictivo. Manejar los jugadores reales del anuncio.

Dificultad elevada. Control difícil al principio. Música bastante repetitiva.

Un título original, difícil y largo, que puede llegar a engancharte aunque no lo parezca. 6

Texto: A. P. García-Berrio

PC


El general fue abandonado por sus cobardes soldados. ¡Ahora busca venganza!


Ya lo dice el refrán: quien con bioarmas experimenta, cosido a mordiscos amanece.


Este bicho se traga todo lo que le eches. ¡Tendrás que hallar la forma de escapar!



Los enemigos de este juego van desde dinosaurios a psyco-freaks con pistola.

Aaaaahh... ¡Jesús, María y José, la que se te viene encima! ¡Dispara con todo lo que tengas!

Gunman Chronicles es, al igual que *Counter Strike* y *Team Fortress*, un mod del *Half Life*. La diferencia es que se vende por separado y no necesitas tener el *Half Life* para hacerlo funcionar.

Ahora bien, hay que reconocer que es un mod muy currado. La historia es interesante, y se integra bien con la acción. **Los gráficos ya están un poco superados para los tiempos que corren, pero sigue siendo un motor sólido que cumple a la perfección con su cometido.** Lo mejor del juego es la idea de armas reprogramables: el lanzacohetes puede lanzar cohetes guiados, teledirigidos o dobles, arrojar granadas de tiempo, o plantar trampas explosivas. Las otras armas pueden disparar a diferentes velocidades, consumiendo más o menos munición con cada disparo, según la potencia que elijas. En el multijugador, que peca de tener pocos mapas y 'skins', lo de poder reprogramarse las armas le da mucha variedad a la acción, pero es un poco confuso y complicado hasta que te habitúas. La esperada opción de conducir vehículos se ha quedado un poco corta: sólo conduces un tanque, y únicamente en momentos muy puntuales de la aventura, ¡aunque la verdad es que es muy divertido mientras dura!


PC | PS | N64 | DC | E

Gunman Chronicles
3D Shooter para avanzados y expertos.

6.495 pts. | Rewolf/Sierra | 1-16 jug.

- *Min.*: Pentium 200, 32 RAM, 300 MB HD. *Rec.*: Pentium II, 64 RAM, tarjeta aceleradora 3D GeForce.

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

La historia es buena. La idea de programar tus armas es novedosa.

En el fondo, no deja de ser un mod del *Half Life*. Es corto.

¿No querías *Half Life*? ¡Pues toma, más *Half Life* y encima, con armas configurables! ¡Casi nada! 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Desde un ratón a un mando a distancia: aparatos inteligentes para pasarlo bien. Éstos son los consejos de SCREENFUN.

Hardware-S





Ratón táctil

Cuando pasas el **iFeel MouseMan** de Logitech por el escritorio se pueden sentir los iconos y botones mediante unas leves vibraciones. A pesar de que esta nueva técnica no proporciona nada a los juegos, el ratón es ¡sencillamente genial!

Fabricante: *Logitech*
www.logitech.com



Música del futuro

El amplificador Multimedia **Cavit AP-U70** es un complemento idóneo para un PC (o la PS2) gracias a su decodificador digital DTS o Dolby. Así podrás disfrutar de juegos o películas DVD con sonido dolby. Su precio es aún muy alto, pero si en el futuro salieran muchos juegos con dolby digital activo, merecería la pena comprarlo.

Fabricante: *Yamaha*





Sonido económico

Los económicos altavoces **Ganimed** de Sound Link están dirigidos a los principiantes en la multimedia. Producen un sonido correcto, pero los graves son algo flojos. El cable de conexión entre ambos altavoces debería ser algo más largo.

Fabricante: *InterAct Europe*
www.interact-europe.de





Rumble Pad

Saitek te ofrece el completamente programable **P1500 Rumble Pad.** Un mando para el PC con Force Feedback y con unas vibraciones convincentes. El software programa el pad con la configuración de botones deseada siempre que se comienza el juego.

Fabricante: *Saitek*
www.saitek.com

PS2

Seguro

No siempre ha de ser Sony: la **Memory Card de 8 MB** de MadCatz salva todos tus momentos de juego con la misma seguridad y rapidez. Con el precio de venta recomendado te cuesta incluso menos que las oficiales.

Fabricante: *MadCatz/NBG*
www.madcatz.com



A distancia

Este cómodo mando a distancia para DVD de MadCatz se adapta muy bien a las manos grandes. Si se conecta a la PS2 hay que configurar una de las conexiones de la TV y del video con el **DVD Wireless Remote**.

Fabricante: *MadCatz/NBG*
www.madcatz.com

No te muevas del sofá

El **DVD Remote Control** de la casa Thrustmaster tiene un atril propio, como el que tiene la PS2. También sirve de receptor. Del pedestal cuelga un cable de un metro de largo, para mejorar la localización del receptor. Sin embargo, aquellos que den mucha importancia a la estética pasarán de este práctico mando, porque parece un poco cutre.

Fabricante: *Thrustmaster*
www.thrustmaster.com



hopping

DC

Ratón Dreamcast

Ya está aquí, ya llegó el esperado **Dreamcast Mouse** de Sega facilita navegar por Internet, enviar e-mails y jugar a juegos online. Pero con él también es mucho más cómodo jugar a shooters como *Quake*. Este bonito ratón dispone de tres teclas y una ruedecilla.

Fabricante: *Sega*
www.dreamcast.com

Mega memoria

Cuando se trata de salvar importantes momentos del juego, nunca viene mal tener más memoria. Speed Link ofrece una **Memory Card de 2M.** Con 256 KB tiene el doble de volumen de memoria que las tarjetas de Sega normales.

Fabricante: *InterAct Europe*

Rumble Pack

El **Force Pack** de MadCatz no tiene nada que envidiar al Vibration Pack de Sega y cuesta incluso menos. Cuando empieza a vibrar, se enciende un led rojo. El pack se puede elegir en rojo, verde, azul, lila y blanco.

Fabricante: *NBG*
www.madcatz.com



Sonido envolvente

Con el **ACS54**, Altec Lansing ofrece un sistema de sonido 4.1 (cuatro altavoces y un subwoofer) muy económico para los fans de los juegos. El sonido envolvente es muy equilibrado y proporciona otra dimensión al juego. Lo único que se echa mucho en falta es un regulador para la potencia de los graves.
Fabricante: *Altec Lansing*
www.altecmm.com



Como en una máquina arcade

Una carcasa de metal de color negro mate de unos 38 centímetros de ancho, grandes botones y un joystick digital: el **ShadowBlade Arcade Stick** te proporcionará una auténtica sensación de recreativa. Pulsar al mismo tiempo varias teclas resulta algo difícil por su tamaño, pero por suerte, el stick ofrece también una macro función. Con él, el jugador puede programar las funciones que quiera en las teclas.

Fabricante: *InterAct Europe*



Irradiando sonido

El sistema de diseño futurista de **PlayWorks 2000** de Creative Labs hace que el sonido de los altavoces del televisor parezca de otra época. La 'antena' se coloca encima del aparato de TV y produce un sonido limpio, mientras te encuentres dentro de un campo de emisión. El subwoofer emite unos agudos claros. A pesar de sus buenos resultados, el precio es un pelín alto.

Fabricante:
Creative Labs
www.creative.com

Diversión múltiple

El viejo multi tap de la Playstation no funciona en la PS2. Pero el **Multiplayer Adapter** de InterAct lo soluciona todo. Se enchufa a uno de los puertos de mandos posibilililitando la conexión de hasta cinco pads y cuatro tarjetas de memoria. Con dos adaptadores serían posibles partidas de ¡hasta diez jugadores!

Fabricante: *InterAct Europe.*

Construye tu página web

Cap. 1: Página de inicio: crear cajas de texto y de imágenes.

Cap. 2: El gran clic: introducir links y downloads.

Cap. 3: Insertar contador y libro de visitas en la Homepage.

Fácil y sin conocimientos de programación: así construyes tu casa en la red.

Ya pasaron los tiempos en los que había que programar líneas enteras de código para crear tu propia página en Internet. En este curso, compuesto de tres capítulos, aprenderás a hacer paso a paso una súper página de forma sencilla. Necesitas el programa freeware inglés *CoolPage*. Descárgalo gratis en la página *www.coolpage.com*

Como preparación deberías conseguir todas las imágenes que quieres meter en tu página (ver caja de info de la izquierda). **Las imágenes de nuestro ejemplo están en http://www.geocities.com/danielsueiro.**

Crea una carpeta en el disco duro para guardar todo el material que necesitas. ¡Ya puedes empezar!

INFO

Imágenes para la web

Todas las imágenes que quieras introducir en tu página personal tienen que ser **digitales**. Pueden ser fotos escaneadas o gráficos que descargues de Internet. La página acabada de este curso se encuentra en ***http://www.geocities.com/danielsueiro.*** De allí puedes bajarte todas las imágenes utilizadas. Haz clic en una imagen con el botón derecho del ratón y selecciona 'Guardar imagen como'.

En las homepages de los juegos suele haber **paquetes con imágenes para fans**, que se pueden utilizar. Para 'C&C 3' por ejemplo, encontrarás un paquete en *www.westwood.com/html/index_f4.html.*

Las imágenes de la página web han de tener **formato "GIF" o "JPEG"**. Tendrás que convertir las imágenes a uno de estos dos formatos. Cárgalas en un programa de gráficos y guárdalas con el nuevo formato.

El **tamaño** de los archivos gráficos también es importante. Cuantos más KB (Kilobyte) tenga una imagen, más tardará en cargarse la página en internet. El material de una página no debería pesar nunca más de 100 KB en total.



En www.coolpage.com podrás encontrar el programa que usamos en este artículo

1

Instala el programa CoolPage y haz clic en 'Create a new empty web page' después de arrancar el programa. ¡Al ataque!

2

Introduce un título. Este título aparecerá en la barra superior del navegador. Pulsa 'Aceptar'.

3

Después de un 'Aceptar' en la siguiente ventana, guarda la página con el nombre 'index' (índice) en la carpeta de tu Homepage. En tipo de archivo debería poner 'CoolPage files'.

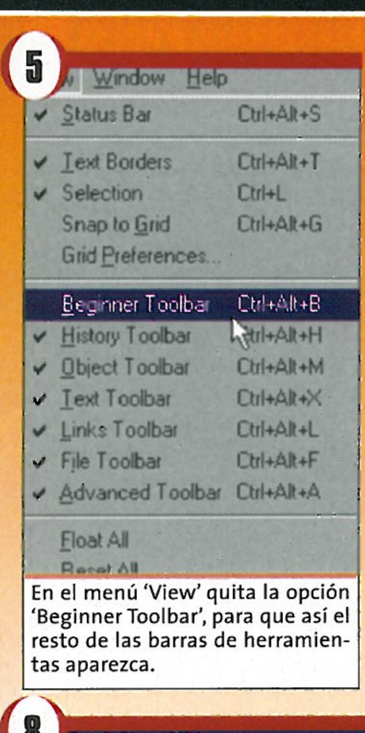
4



En tu página verás el logo de CoolPage y un campo de texto. Arrástralos manteniendo el botón del ratón pulsado hasta el final inferior de la página. Estos elementos no se pueden borrar.

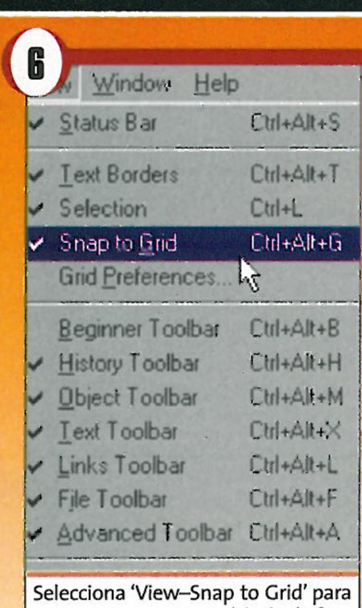


5



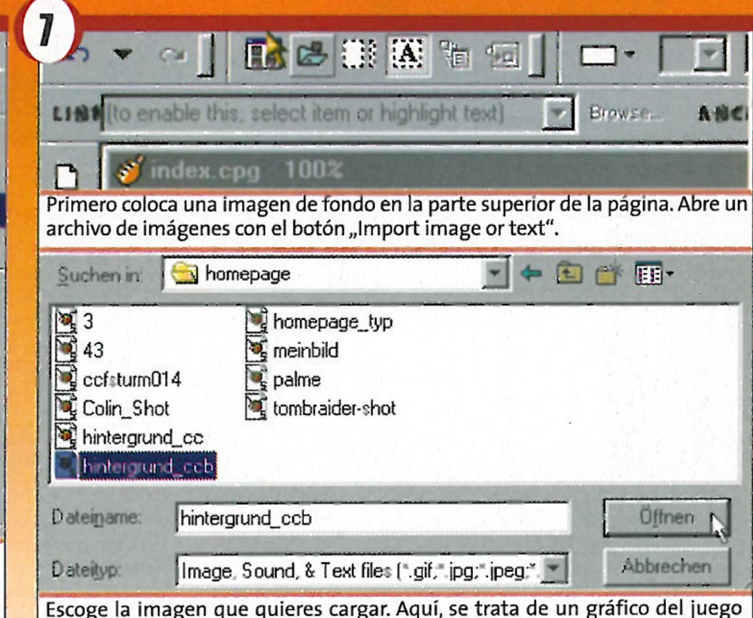
En el menú 'View' quita la opción 'Beginner Toolbar', para que así el resto de las barras de herramientas aparezca.

6



Selecciona 'View–Snap to Grid' para que aparezca una cuadrícula de fondo y poder colocar mejor los objetos en tu Homepage.

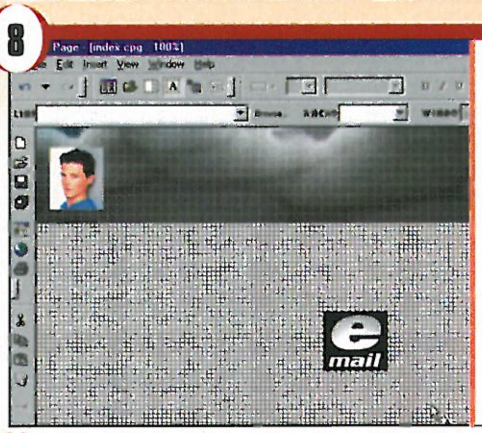
7



Primero coloca una imagen de fondo en la parte superior de la página. Abre un archivo de imágenes con el botón „Import image or text".

Escoge la imagen que quieres cargar. Aquí, se trata de un gráfico del juego *C&C 3*. Seleccionando 'Abrir' aparece la imagen en la página.

8



Tira de la imagen con el ratón, hasta que ocupe todo el ancho. De esta misma forma abres y colocas una foto tuya y un símbolo de e-mail.

Si tiras de las esquinas, se mantienen las proporciones del gráfico. Las imágenes nuevas se insertan en las zonas vacías y luego se pueden colocar donde quieras. ¡Demuestra que eres un artista!

INFO

Trabajo con objetos

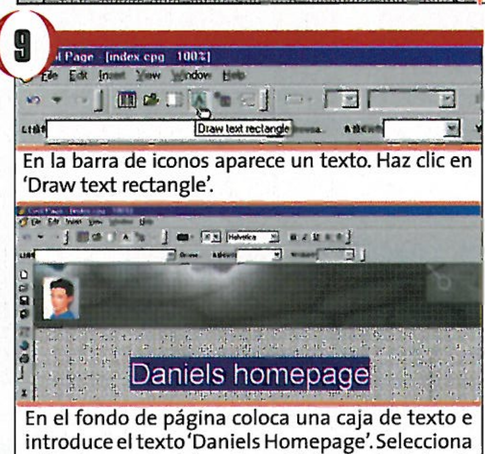
Con el programa CoolPage compones tu homepage con objetos, que se arrastran por el área de trabajo con el ratón. Esta forma de trabajar se llama "what you see is what you get" o "WYSIWYG". Es decir: la página aparecerá en internet tal como la ves cuando la construyes.

Con CoolPage se puede hacer todo tan sencillo porque funciona con un formato de archivos propio. Todos los elementos de una página que tengan este formato se tratan como objetos. Es decir: puedes seleccionarlos por separado y arrastrarlos por la página como quieras. Los objetos pueden estar superpuestos en distintos niveles.

Al introducir un nuevo objeto tienes que tener en cuenta que siempre se inserte en el fondo de la página, es decir, en el nivel de abajo, y no sobre otro objeto. Sólo entonces podrás arrastrar un nuevo objeto como tú quieras sobre otro objeto.

Es importante salvar la página con la que estés trabajando en el formato de CoolPage (.cpg) para poder seguir trabajando después en ella. Usa siempre este formato hasta que la página esté totalmente terminada. Es entonces (en el momento de publicarla) cuando será necesario generar la página en formato html. Conserva los ficheros .cpg para futuros cambios en la página.

9



En la barra de iconos aparece un texto. Haz clic en 'Draw text rectangle'.

En el fondo de página coloca una caja de texto e introduce el texto 'Daniels Homepage'. Selecciona el texto con el ratón y formatéalo con la Helvetica, negrita, tamaño 36.

10



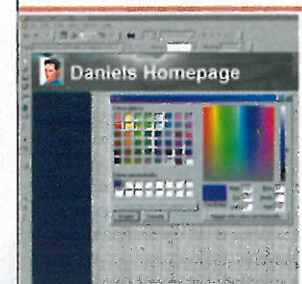
Arrastra la caja de texto hasta la barra superior. Pon la letra en blanco,seleccionándola y yendo al botón 'Selected item color'.

Selecciona el color que necesites. El blanco es el mejor en este ejemplo. Pulsa 'Aceptar'.

11

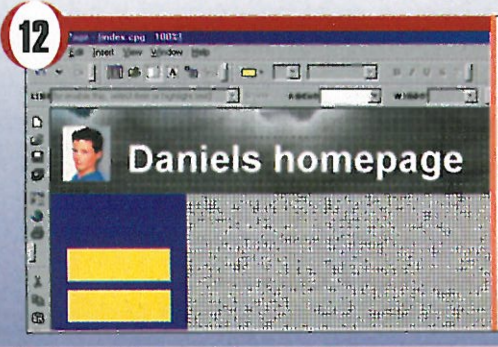


Ahora creamos una barra para los menús a la izquierda. Queremos que sea de color. Para ello selecciona 'Draw colored box or line'.



Crea una caja y arrástrala con el ratón hacia la izquierda. Modifica el color. Con un clic en 'Selected item color' y en 'Definir colores personalizados', logras un bonito azul oscuro.

12



Los puntos de menú deben aparecer como cajas amarillas para verse. Crea otra caja pequeña con 'Draw colored box or line' y coloréala de amarillo. Con las teclas [Ctrl]+[C] puedes copiarla, y con [Ctrl]+[V] pegas la copia. Crea así cuatro cajas amarillas y colócalas en el margen azul.

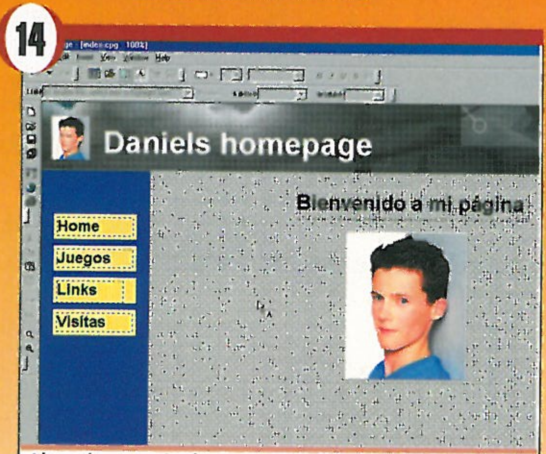
13



Con 'Draw text rectangle' creas cuatro cajas de texto, más pequeñas que las amarillas. Aquí se meterán después los puntos de menú, como 'Home', 'Juegos', 'Links' o 'Visitas'. Dale al texto formato Helvetica 18, negro y negrita. Acontinuación arrástralas sobre las amarillas.

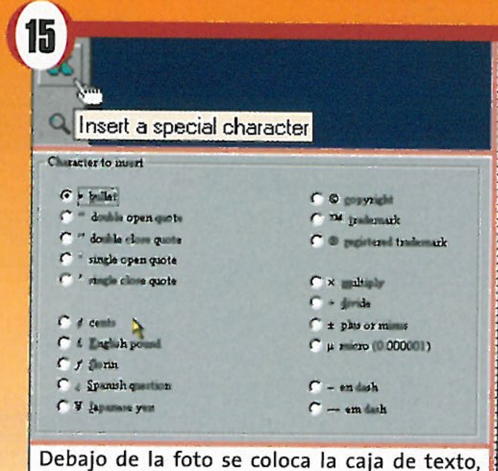
Construye tu página web

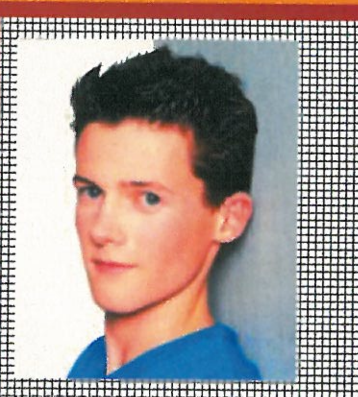
14



Ahora hay que ir al campo principal de la página. Para el título, coloca una caja de texto en el medio, donde ponga 'Bienvenido a mi página'. El tipo de letra es Helvetica, negrita y tamaño 24. Introduce, como antes, tu foto en la página con 'Import Image or Text', ajústala al tamaño que quieras y colócala debajo del título. Recuerda que algunas veces "la primera impresión es la que cuenta".

15



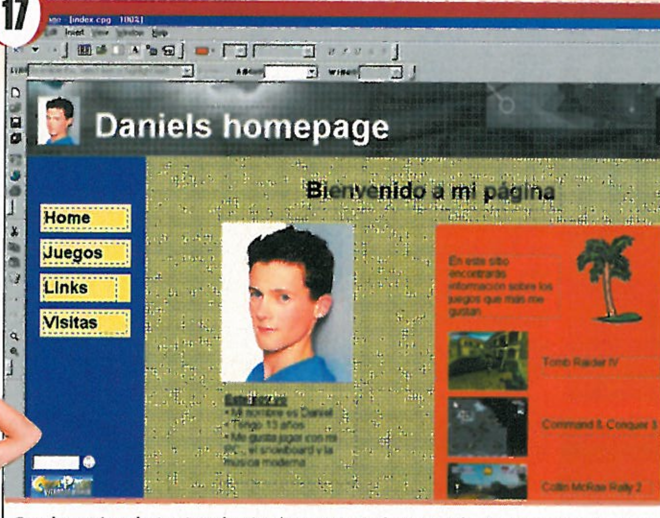


Debajo de la foto se coloca la caja de texto, donde puedes contar algo sobre ti. Hazlo como una enumeración. Encontrarás los símbolos de lista pulsando en el botón 'Insert a special character'. Selecciona 'bullet' y escribe tu texto en la caja. Si pulsas la tecla Intro, se crean los distintos párrafos.

16

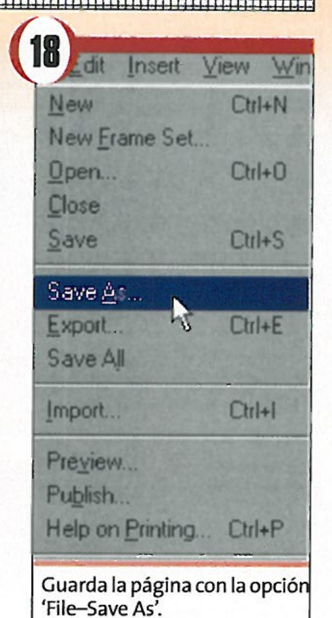
Colorea el fondo de amarillo. Para ello haz doble clic en el fondo y selecciona el botón 'Background Color' de la pestaña 'Background'. Utiliza el amarillo de los botones del menú.

17



Con las cajas de texto y las imágenes puedes introducir screenshots y los nombres de tus juegos preferidos. Esto funciona según el mismo principio de antes: ¡has de ser creativo!

18



Guarda la página con la opción 'File–Save As'.

19



Con el botón 'Preview in browser' puedes ver tu obra en internet.



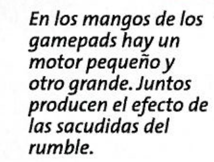
La continuación...

¡La primera página de tu homepage está casi terminada. Sólo faltan los enlaces (los llamados 'links') a las páginas secundarias de la web. En el próximo capítulo de este curso te explicamos cómo se insertan estos links. Además, tendrás que crear las páginas subordinadas 'Juegos' y 'Links' e introducir los archivos para descargar. Aunque, si quieres, hasta que llegue el segundo capítulo puedes ir explorando el programa por tu cuenta, lo que te ayudará a no perderte.

El tema del tercer capítulo es cómo construir un libro y un contador de visitas en la homepage y cómo colocar la página en Internet. O lo que es lo mismo: ¡merece la pena esperar!

SÚPER VIBRACIÓN

Ya sea un gamepad, un volante o un móvil, todos se hacen notar cuando vibran. SCREENFUN te explica cómo trabaja esta función.



En los mangos de los gamepads hay un motor pequeño y otro grande. Juntos producen el efecto de las sacudidas del rumble.






La rotación del peso mostrada paso a paso.

Peso

● El motor mueve un peso. Puesto que el peso está repartido por igual alrededor del eje, se produce una fuerza centrífuga. El jugador percibe este desequilibrio como vibraciones. Con distintas velocidades de rotación varía el efecto del rumble.

Motor eléctrico

● En el interior del motor eléctrico hay una bobina por donde pasa corriente alterna. Así, la bobina se carga magnéticamente.
● Dos imanes en la carcasa del motor hacen que la bobina magnética se ponga a girar.

Dual Shock (Sony)

● Dos motores con distinto peso provocan el efecto buscado de vibración.
● Un pequeño motor con poco peso gira rápidamente con una velocidad constante. El otro motor, más grande y de mayor peso, gira a diferentes velocidades.
● Mientras que el motor pequeño vibra rápida y levemente, el grande produce unas vibraciones más fuertes pero más lentas.

Toma de corriente

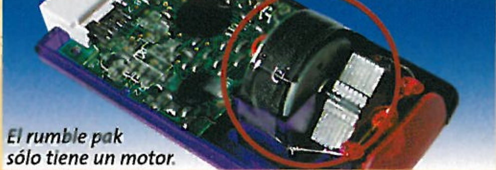
● Ningún motor puede funcionar sin corriente, por eso la consola transmite al motor la energía necesaria a través del cable de conexión.

Texto: Matthias Metzler. Ilustración: Horst Kolodziejczyk

INFO
Nombres y variantes

● El efecto de las vibraciones tiene muchos nombres. Mientras que en la versión de Sony se llama **Dual Shock**, Nintendo lo llama **Rumble**. En el caso de Sega se llama simplemente **Vibration**. Muchos fabricantes de accesorios utilizan por razones de licencias algunos neologismos como Dual Force, Dual Vibration o Double Shock.
● En algunos gamepads de **PC** también se incluyen dos motores con la misma potencia. De esta manera, se pueden localizar mejor los efectos. Si el jugador es arrollado por detrás en un juego de carreras de coches, podrá notarlo a través del gamepad.
● La función **Force Feedback** propuesta para PC no sólo vibra, también gira sobre sus ejes. Reacciona en contra del movimiento del jugador.

Aparatos que vibran



El rumble pak sólo tiene un motor.

Motor de vibración en el volante.

Gamepads

● En los mandos (ver arriba a la izquierda) suelen incluirse motores que vibran. En el caso contrario, el jugador puede incluirlos con un rumble pack. El juego tiene que soportar tales efectos.

Rumble-Packs

● Los rumble packs se introducen en un slot en el gamepad. Tienen un motor con distintos grados de vibración. Sirven para incluir la función de vibración en gamepads y volantes.

Volantes

● En los volantes, los motores se encuentran a la izquierda y a la derecha del mismo, al contrario que en los volantes Force Feedback para PC, que giran sobre el eje del volante.

Móviles

● Muchos móviles anuncian las llamadas con tonos o melodías. Pero los usuarios considerados lo ponen en la función de vibración, ¡para tranquilizar los nervios del resto!



EL deportivo

Fanatec Le Mans Special Edition [PC]

El bonito diseño (clásico y simple) de Fanatec es como el de los coches de carreras.

Equipo: en la parte delantera del volante hay ocho botones que se pueden configurar libremente. Un conjunto de pedales y una palanca de mandos de aluminio forman parte del equipo.

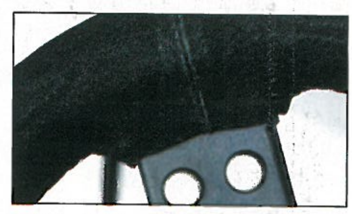
Instalación: se sujeta con ventosas en la mesa. La conexión al PC se realiza mediante USB, aunque es necesaria la instalación del software.

Calidad: el eje del volante tiene un acabado de acero y es especialmente robusto. La palanca de cambio de aluminio reacciona muy bien y se hace notar mediante un clic.

Los pedales son muy estables. El acelerador tiene un tacto muy suave mientras que el de freno presenta una resistencia algo más fuerte. El volante tiene una fuerza de retroceso variable: las correcciones de dirección leves se hacen sin esfuerzo, pero para un volantazo completo necesitarás más fuerza.

Resumen: algunos fabricantes podrían tomar ejemplo de este volante. ¡Es una pena que sólo sirva para PC!

Con el volante Fanatec entre manos disfrutarás de la conducción.



Muy elegante: este estable volante se presenta envuelto en auténtico cuero.

Le Mans Special Edition
Volante PC
15.990 pts. | Fabricante: Fanatec
www.fanatec.com
Un volante muy logrado: con él, la consecución de un récord resulta divertida y gratificante.
9

El rarito

Logic 3 TopDrive SpaceWheel [PS2]



Parece más un plato que un volante: el TopDrive SpaceWheel.

El TopDrive SpaceWheel se sale de los límites de la realidad: ¡parece mas un plato que un volante!

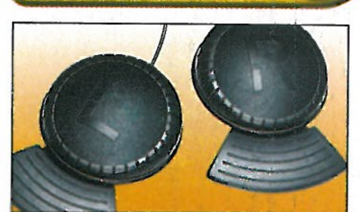
Equipo: modos digital, analógico y dual shock. En la parte frontal tiene la cruceta de mando y los habituales botones estándar. En la parte de atrás del plato SpaceWheel se ocultan dos teclas [L] y dos [R].

Instalación: el volante no puede sujetarse, se coloca simplemente sobre la mesa o sobre tus rodillas.

Calidad: puesto que los pedales sólo son digitales, no es posible dosificar la frenada. En el caso de bruscos volantazos, al no tener sujeción el volante se balanceará en tu regazo o en cima de la mesa.

La calidad del pad digital deja mucho que desear: ¡las teclas fallan más que una escopeta de feria!

Resumen: el SpaceWheel es barato, pero cualquier pad estándar es más adecuado para los juegos de carreras.



Los pedales digitales no te dejan frenar progresivamente.



El resbaladizo

Logitech WingMan Formula F. GP [PC]



El moderno volante de Logitech para PC no ofrece ningún extra especial.

Logitech presenta un volante sencillo con un diseño moderno.

Equipo: este volante para PC tiene seis botones. Dos de ellos están en la parte de atrás y tienen la misma función que los dos de abajo del frente.

Instalación: el jugador tiene que poner dos tuercas de sujeción y los cables de los pedales en la clavija del volante. Después ha de introducir un cable de conexión en el puerto de juegos.

Calidad: gracias a los antideslizantes amarillos el agarre es perfecto. Los cuatro botones de acción son suficientes para las funciones de juego más importantes. En cuanto a la precisión del volante, no hay nada que objetar. Los pedales son algo pobres, pero cumplen su cometido y son estables.

Es una lástima que el volante se resbale de la mesa, la sujeción es algo deficiente. Lo mejor es hacerse con un par de minipatas de goma y pegarlas debajo de la base del volante.

Resumen: buen volante, pero mala sujeción, ¡hay que solventar el fallo!



Las empuñaduras para poner los bornes de sujeción son difíciles de agarrar.



El versátil

Saitek RX400 [PS2]



El RX400 es una versión actualizada del modelo anterior RX150.

El volante de Saitek viene con un bonito diseño PS2 y cable de conexión de tres metros.

Equipo: el volante de la Playstation 2 soporta, junto a los modos Digital y Dual Shock 2, también el modo NeGCon. Tampoco falta una pareja de conmutadores digitales.

Instalación: el volante se puede sujetar en la mesa. Con un trozo de plástico (llamado 'pieza Laptop') es posible jugar en el sofá.

Calidad: el conmutador para los distintos modos de uso se encuentra en la parte de atrás, dificultando su acceso. Por lo demás, el volante está bien hecho, pero podría agarrarse mejor.

Los pedales son algo pequeños y la base de los pedales es algo corta: es difícil dosificarlo con exactitud. La sujeción en la mesa no presenta problemas y sobre las rodillas también funciona bien, porque la fuerza de retroceso es bastante leve.

Resumen: un buen volante que no presenta problemas.



Con la pieza Laptop podrás jugar cómodamente tirado en el sofá.





El único volante sin pedales del test viene de la mano de Sega.

El sin pedales
Sega Race Controller (DC)

El fabricante de Dreamcast, Sega, envía su Racing Wheel a la carrera por la primacía de los volantes.

Equipo: los pilotos de Sega tienen que correr sin pedales. En su lugar ofrece dos palancas analógicas como alternativa, así como una conexión de vibration pack.

Instalación: el volante se conecta simplemente a la Dreamcast y ya puede empezar la carrera.

Calidad: el volante se acopla bien a la mano. Sin embargo, le vendría bien tener goma antideslizante. Es una pena que no haya pinzas de sujeción para el volante. El peso de la plancha metálica en la parte de abajo de la carcasa debería solucionarlo, pero esto no es suficiente, porque debido a la fuerza de retroceso, el volante se mueve fácilmente.

La aceleración con los botones analógicos funciona muy bien.

Resumen: buen acabado. Por sus pequeños fallos, el Race Controller sólo pasa por el 'bien'.



Las palancas analógicas no pueden compensar del todo la falta de pedales.

Race Controller
Volante Dreamcast
9.990 pts. | Fabricante: Sega
www.sega.com
Sega no da mucho de sí: volante poco estable, sin pedales ni tuercas de sujeción.
6

Los volantes Speed Link son del fabricante Interact.

El variable
Speed Link Pace Racing Wheel (N64)

El volante Speed Links N64 se parece al modelo de Hama. ¡Seguramente los dos habrán salido de la misma fábrica china!

Equipo: además de los botones estándar, el volante ofrece también vibraciones.

Instalación: el volante puede utilizarse sentado, ya sea delante de la mesa o cómodamente en el sofá. La altura y la inclinación se pueden modificar a gusto del consumidor.

Calidad: no se recomienda jugar en la mesa, porque el volante resbala fácilmente. Es mejor sujetarlo entre las piernas, pero en general el aparato es bastante inestable. Los pedales se levantan fácilmente del suelo cuando se levanta el talón.

Extraño: los efectos de vibración no son consecuencia directa del juego, sino de un movimiento brusco del volante o de la aceleración del jugador.

Resumen: sólo es mediocre.



Bueno: la altura y la inclinación del volante se pueden ajustar por separado.

Pace Racing Wheel
Volante N64
7.900 pts. | Fabricante: Speed Link
www.interact-europe.com



Volante medio para pilotos de la N64. La calidad del acabado podría ser mejor.
5



Muy noble: un volante de diseño Ferrari, pero que en realidad es de plástico.

El aparente
Thrustmaster Racing Wheel (DC)

Los pilotos de la Dreamcast estarán contentos, ¡con el Racing Wheel irán siempre por la trazada ideal!

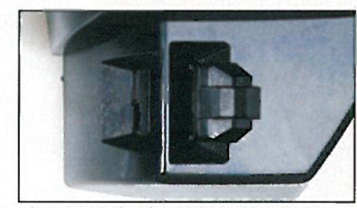
Equipo: el volante de Thrustmaster ofrece un buen equipo. Dos pequeños joysticks digitales están adaptados para diestros y zurdos. Junto a los dos conmutadores digitales hay otras dos palancas analógicas para acelerar y frenar. Y si prefieres conducir con pedales puedes utilizar en su lugar el set de pedales adjunto.

Instalación: se realiza rápidamente y sin problemas: introducir y ¡ya está!

Calidad: los pedales son estándar, sin embargo no transmiten una sensación exacta. Ésta es más precisa con las palancas analógicas.

El volante se adapta muy bien a la mano, pero es demasiado liso. Una goma que agarre mejor o un recubrimiento de cuero como en el Fanatec-Wheel (pág. 89) no vendrían mal.

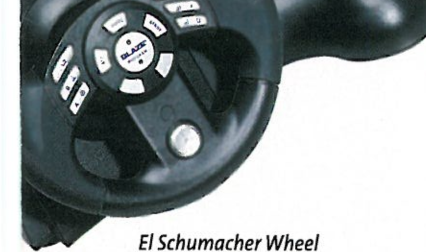
Resumen: un volante con un acabado limpio que te puede proporcionar mucha diversión.



El Racing Wheel posibilita la conexión del Vibration Pack de Sega.

Racing Wheel
Volante de Dreamcast
8.900 pts | Fabricante: Thrustmaster
www.thrustmaster.com
Rápido y sin compromisos: con la licencia de Ferrari correrás a tope en la Dreamcast.





El Schumacher Wheel necesita mucho espacio en la mesa.

El popular
Blaze Michael Schumacher GTR Wheel (PS)

Cuando un volante lleva el nombre del campeón de F-1 del momento se espera algo especial, y sobre todo si el precio es alto.

Equipo: el volante soporta los modos digitales, analógicos y dual shock. Trae una palanca de cambio, aunque también se pueden utilizar los dos botones de la parte de atrás del volante.

Instalación: juega con el volante encima de tu regazo o encima de la mesa. Para esto necesitas mucho sitio, porque es muy grandote. Cuatro ventosas y patitas de fijación adicionales sujetan el volante sobre la mesa.

Calidad: a pesar de tantas ventosas y patitas de sujeción no se puede fijar bien y resbala fácilmente con volantazos. El cambio de marcha no resulta muy fiable, es frágil. Los pedales se resbalan tanto sobre una alfombra como sobre un suelo liso. El volante, por el contrario, es muy fácil de agarrar y reacciona correctamente.

Resumen: el volante es muy bueno, pero el resto decepciona un poco.



¡Con esta palanca de cambio Schumacher no tendría posibilidad de ganar!

Michael Schumacher GTR Wheel
Volante de Playstation
16.800 pts. | Fabricante: Blaze
www.blaze-gear.com
Buen volante, cuyos pedales, palanca de cambio y sujeción dejan mucho que desear.





Grandes pasiones y ágiles manos en la China milenaria con el gran maestro de artes marciales Chow Yun.

En el reino de Tigre y Dragón



Li Mu Bai (Chow Yun Fat), es uno de los mejores luchadores Wutan de su tiempo, pero está ya cansado de inútiles y continuos derramamientos de sangre.



1 *El luchador convertido a monje Li Mu Bai le pide un favor a su vieja amiga Yu Shu Lien (izda.).*



2 *Quiere que entregue en Pekín su legendaria espada* Green Destiny *al honorable Sir Te.*

3 *Apenas llegada a su lugar de destino, ¡una ladrona enmascarada le roba la noble arma!*



4 *Shu va a pedir ayuda al gobernador Yu y éste le presenta a su hija Jen (Zhang Ziyi, medio). Es una auténtica luchadora: gira tan rápido en el aire que no deja posibilidad alguna a sus enemigos.*



5 *Jen se enamora del bandido del desierto Lo (Chang Chen, dcha.), pero como es de otra clase social...*



6 *... no pueden seguir con su relación. Jen tiene que casarse con su prometido, pero Lo intenta ganarse su respeto en múltiples batallas.*



7 *El bandido Lo (izq.) consigue su sueño: el amor de la dulce pero de origen noble Jen. Pero éste amor ha nacido bajo mala estrella...*



8 *¿Conseguirán Li (dcha.) y Shu Lien recuperar su espada? ¿Podrán casarse finalmente Jen y Lo?*

Tuvo una gran acogida del público del festival de Cannes 2000. No es extraño, pues los héroes de este drama de artes marciales extremo realizan increíbles piruetas sin preocuparse por la ley de la gravedad. **El director Ang Lee *(Sentido y sensibilidad* y *Ride With The Devil)* plasma algo más que simples exhibiciones de artes marciales con la espectacular coreografía de Yuen Wo-Ping *(The Matrix)*,** pues la película también desarrolla temas mucho más profundos y románticos.

La historia relata cómo el luchador de Wutan, Li Mu Bai (Chow Yun-Fat, conocido por *Asesinos de reemplazo)* quiere separarse de su conocida espada *Green Destiny*, confiándosela a Shu Lien (Michelle Yeoh, que sedujo a Bond en *El mañana nunca muere)* a la que está unida por un oculto amor. Sin embargo, la rebelde y bella hija del gobernador, Jen (Zhang Zi Yi) se entromete en las vidas de ambos amantes, robando la tan preciada espada...

Ang Lee ha rodado esta gran historia influenciado por las películas de Kung Fu de su juventud, aunando su estética con las emociones de grandes novelas de época. ¡Un tigre y un dragón llenos de sentimiento y espectáculo!



Texto: A. P. García-Berrio



Los Heavy Gear dominan los campos de batalla. De ti depende que la facción que defiendes triunfe o sea derrotada. Pero recuerda: ¡tu facción eres tú!

Guerra sin cuartel: ése es el principal artículo que exportamos los humanos. En *Heavy Gear* hemos colonizado el universo y nos hemos llevado nuestras guerras con nosotros. La acción se desarrolla principalmente en el planeta Terra Nova. Ahora que acaban de echar, parece que definitivamente, a las fuerzas de la madre Tierra, se ve que se han aburrido y se han metido en guerras entre ellos. La base de su victoria sobre las fuerzas terrestres fueron los Heavy Gear, armaduras potenciadas que se han convertido en la base de las guerritas locales que se montan. Hay cosa de siete facciones repartiendo estopa por el planeta y ¡nos han pillado en medio!

El concepto de *Heavy Gear,* aunque no es nuevo, sí que es interesante. En el mismo juego tenemos un juego de rol de ciencia ficción y uno de combate táctico. ¡Mola!

El juego de rol no funciona por profesiones, así que podrás coger las habilidades que más te gusten y hacer el personaje completamente a tu medida. Tiene reglas para casi todo y bastante equipo. El juego táctico te debería sonar de los videojuegos *Heavy Gear* y *Heavy Gear II*. Para los que no los conozcáis, ¡se trata de machacar al contrario! Se juega sobre un tablero con casillas hexagonales y por turnos. Trae 8 mechas diferentes para empezar a jugar, pero no permite diseñar tus propios Gear. ¡Nos toca esperar a los suplementos!

Texto: Javier Sevilla. Ilustraciones © 2000 Dream Pod 9, Inc.

Juegos alternativos



Además de *Heavy Gear,* los aficionados a la ciencia ficción llena de tornillos pueden probar otros juegos:

1 EXO *El juego de rol más centrado en el rol de los tres, también incluye un sistema de combate táctico entre naves y reglas para diseñar naves propias. Un juego español que ha terminado el milenio triunfando.*

2 Mekton Z *Pensado para mechas, tiene rol y combate táctico entre cualquier tipo de vehículo, así como reglas de construcción completísimas. Permite utilizar material de los suplementos de* Cyberpunk.

Los Heavy Gear

Son grandes, son peligrosos, son poderosos... Sin ti: ¡son inútiles!

La clave de este juego son los Heavy Gear (también conocidos como Gear). Estos Mechas convierten al típico soldado de infantería en un arma peligrosísima capaz de encargarse de casi cualquier misión. No te harán ganar una batalla solos, pero sin ellos será difícil que ganes.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Para acabar la cuesta de enero con buen pie nada mejor que uno de los dos packs de *Heavy Gear* que sorteamos. Puedes ganar un libro básico, un par de pósters y varios marcapáginas coleccionables. ¡No dejes que se te escapen! SCREENFUN, ref.: Heavy Gear, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Varios

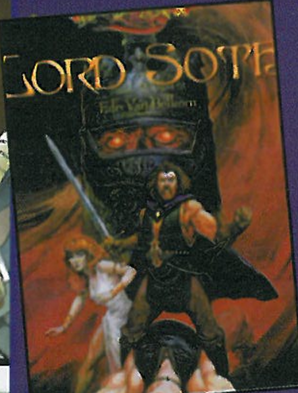
Chrome Book: Guías de estilo para 'Cyberpunk'

El principio de casi cualquier partida de *Cyberpunk* suele ser en el supermercado de equipo más cercano (Guns'R'Us y similares). Los Chrome Books son el catálogo más completo de equipo que podrás encontrar. Ropas (blindadas o simplemente elegantes), armas, ciberimplantes, programas de ordenador, equipo variado, vehículos, conversiones totales a cyborg... Si no encuentras lo que buscas en un Chrome Book es que tienes demasiada imaginación. Aquí puedes encontrar ¡hasta apartamentos en los que vivir! Nosotros no jugamos sin ellos...

Lord Soth

Nos han llegado cartas pidiendo que habláramos más de *Dragonlance*, y podéis comprobar que os hacemos caso. En este libro podrás ver los orígenes del malo más malo y más carismático de la Dragonlance: Lord Soth. El caballero no muerto más desagradable (¡y mira que los caballeros no muertos son desagradables!) fue en sus tiempos un defensor del bien, de la justicia y de la tarta de manzana, y tuvo en sus manos la salvación de Krynn, pero no consiguió evitar el Cataclismo.

Los atractivos del lado tenebroso son muchos, y en este libro veremos como Soth es seducido por todas las tentaciones posibles. Orgullo, ira, traición, crueldad, estupidez... El pobre de Soth no deja de meter la pata hasta que consigue ser condenado por toda la eternidad. Para viciosos del caballero de la rosa negra. 995 pts.



Ni cuando era de los buenos tenía buena cara, el hombre.



BLACKSAD

Un lugar entre las sombras

Norma Editorial
Tomo tapa dura
48 páginas
1.750 pts.

INFO

¿Por qué a color?

Hoy en día, los cómics suelen ser en blanco y negro, o se colorean mediante ordenador. En *Blacksad* los colores están puestos a mano, y tienen relación con lo que está pasando en la historia. Por ejemplo, al principio el protagonista llega al escenario de un crimen donde la policía está levantando un cadáver, y la escena se muestra con tonos apagados y parduzcos. Luego se pone a recordar un periodo muy feliz de su vida y las ilustraciones se llenan de luz.

En el flashback del asesinato, las páginas se tiñen de

La escena de cama está contada con un exquisito gus-

Hay veces en que los mejores cómics no llegan de Japón o Estados Unidos, sino que los hacen autores españoles. ¡Y 'Blacksad' es un buen ejemplo!

A veces las editoriales se olvidan de que los cómics no son un simple entretenimiento popular, sino que también son un arte (el noveno, para ser exactos). Por eso es bueno que de vez en cuando salgan cosas como *Blacksad*, que va en formato de tapa dura, a todo color y con papel del bueno.

¿Pero merece realmente este cómic una edición tan lujosa? ¡Pues mírate un par de páginas y juzga tú mismo, pero a nosotros nos parece que sí! El protagonista es el típico detective a lo Mike Hammer, y en este volumen *(Un lugar entre las sombras)* se las tiene que ver con un desagradable caso de asesinato que le afecta directamente. Lo más curioso es que todos los personajes de la historia son animales antropomorfos: la estrella de cine es una gata, el político corrupto es un sapo, los policías son perros, el cantante de blues es un orangután... ¡esperemos que los barmans no se ofendan cuando vean que les representa un cerdo! Es como ver una película de Disney, pero con temas adultos.

La referencia a Disney viene a cuento porque Juanjo Guarnido, el dibujante de *Blacksad*, es animador de esa compañía, y claro, el tío derrocha calidad por todas partes: ángulos y perspectivas cinematográficas, dominio de la figura humana, meticulosa atención al detalle y, sobre todo, un excelente sentido del ritmo y del movimiento que dota a las las escenas de acción de una viveza y claridad inigualables. ¡Es flipante!

Este cómic fue publicado antes en Francia, y parece que será el primero de una serie. ¡A ver si Norma nos los trae todos!

Los personajes sin escrúpulos son serpientes, ratas y comadrejas.

El mundo de Blacksad es el propio de las novelas negras, con sus ambientes sórdidos, crímenes y venganzas.

Textos: Gabriel y Jorge. Fotos: Archivo BRAVO

RADIO

La Noche Mas Loca



Top Radio
Todos los días
V-S: 10:00 - 1:00
D-L: 10:00 - 12:00

De 11 a 12, los lunes, miércoles y viernes, comienza la sección Top Games, con el tío Alberto a la cabeza.

¿Quieres echarte unas risas? ¡Pues acompaña al tío Alberto y a su equipo en 'La noche más loca'!

En SCREENFUN no es habitual que hablemos sobre programas de radio, pero es que éste es un caso especial: ¡es el único que hay sobre videojuegos que se emite a nivel nacional! Informan de las noticias y novedades del mundillo, y entrevistan a los responsables de las compañías. ¡Pero no sólo eso!, también gastan bromazos por teléfono, y realizan concursos supercachondos en directo para los oyentes. Mientras, personajes como Modoway y Octavio Aveces dan la nota estrambótica con sus secciones y ocurrencias ¡En *La noche más loca* puede pasar de todo!

Este programa, que se puede considerar como el hermano mayor de la revista PSM, está convirtiéndose en el líder de audiencia de su franja horaria gracias a su humor ácido y corrosivo, y sobre todo, a la desinteresada colaboración de los oyentes, que se suman alegremente al cachondeo imperante en una complicidad muy especial. Por ejemplo, para gastar bromazos telefónicos se escoge a una 'víctima' sugerida por un oyente, el cual proporciona los datos necesarios para hacer que pique. ¿Te puedes creer que hubo una chica a la que gastaron dos bromas seguidas en diez minutos? ¡Y se creyó las dos!

TOP Radio España



Fernando Minaya

Alberto Minaya

Javier Martín

Los tres locutores torpederos se lo pasan bomba haciendo el programa.

TV

Defensor 5
La última patrulla

TVE-1
TPH CLUB
Sábados
9:30-10:15

¡El último experimento en animación por ordenador viene de España!

A decir verdad, las últimas producciones españolas de animación no han sido demasiado excitantes. No hay más que recordar cosas como la infame *Esquimales en el Caribe*, o *Fantaghiró*, apodada por algunos fans de *Pokémon* como *La princesa cutre*.

¡Pero no hay que desesperar! ¡No, no lo haremos! Al menos, no hasta que veamos qué tal sale la última aventura nacional en materia de animación: *Defensor 5*. Se trata de una serie de ciencia ficción hecha íntegramente por ordenador. Los protagonistas son un grupo de élite de composición variopinta, a lo *Comando G*, que ha sido creado por los buenos para frustrar los planes de los malos, ¡que son malos, malos de verdad! Se estrenará el 20 de enero, así que para cuando leas estas líneas ya estará en antena. Técnicamente apunta muy buenas maneras y se han gastado un pastón en hacerla. ¡Habrá que seguirle la pista!

Los integrantes de Defensor 5 son todos licenciados por la universidad galáctica.



La animación española se lanza a explorar el universo 3D, ¡a ver qué sale de aquí!

NEWS

TV: ¡Las Supernenas, en La Primera!

TVE-1 ha adquirido 26 episodios de esta popular serie de Cartoon Network, y los está emitiendo los fines de semana dentro del programa *La Hora Warner*. En el número 13/00 de SCREENFUN ya le dedicamos un pequeño artículo a esta serie, así que échale un vistazo si todavía no conoces a Pétalo, Burbuja y Cactus.

DVD: South Park

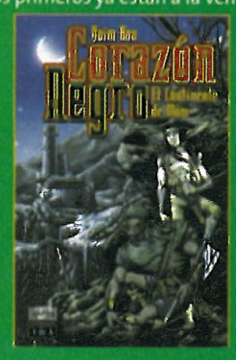
La peli de *South Park*, que tanto ha dado de que hablar tras su estreno en las pantallas cinematográficas, saldrá para DVD en febrero. ¡Menuda ocasión para estrenar las funciones de reproducción de DVD de tu PlayStation2!

TV: Bakuchiku

¿Qué es *Bakuchiku*? ¡Pues un programa de Canal C dedicado exclusivamente al mundo del manga! Este mes estrenan serie nueva: *Card Captor Sakura* (que ha sido un exitazo en las autonómicas, ya hablaremos de ella...) y un especial de 30 minutos dedicado a las canciones de las series y películas de anime, en formato videoclip. ¡No te lo pierdas!

Cómic: El Corazón Negro

Dude Cómics estrena esta nueva serie de fantasía heroica, obra de una joven promesa del cómic español. La historia tiene todos los elementos típicos del género: pícaros héroes de dudosa moralidad, magos de grandes poderes, guerreros musculosos, mozas en apuros, demonios y un tesoro mágico que hay que recuperar: el corazón negro. La historia completa consta de cuatro episodios, y los dos primeros ya están a la venta.



UNAS RISAS

Dios se manifiesta en un sueño al Papa, a Bill Clinton y a Bill Gates, y les anuncia:
"Les tengo que dar una noticia buena y otra mala. La buena es que existo, la mala es que la tierra será destruida en 30 días".
El Papa despierta a sus feligreses y les dice: "Tengo dos noticias buenas, la primera es que hemos creído en lo correcto durante todo este tiempo: Dios existe. La segunda es que iremos al cielo en 30 días".
Bill Clinton despierta a sus ayudantes y les dice: "Tengo una noticia buena y otra mala. La buena es que Dios existe y está a nuestro lado, y la mala es que vamos a morir todos en un mes".
Bill Gates despierta a sus colaboradores y les dice: "Tengo dos noticias: una buena y otra maravillosa. La buena es que Dios piensa que soy una persona importante, y la maravillosa es que dentro de 30 días ya no tendremos que oír ninguna queja más sobre Windows".

Van tres amigos en un coche: un físico, un matemático y un informático. El coche se para y el conductor, que es el físico, analiza la situación:
–El problema encuentra su origen claramente en el momento de inercia que tienen los cilindros, ya que es menor que la resultante de la fuerza del empuje...
–¡No! –dice el matemático–. El problema se deriva de la matriz de la rotación de las ruedas.
–¿Y por qué no salimos y volvemos a entrar? –propone el informático.

Vndo tclado n muy bun stado, sminuvo, sólo falta una tcla.

Se abre el telón y aparece la tecla ENTER entre muchos cables de conexión. ¿Cómo se llama la película?
- Los introcables.

1x PLAYSTATION ONE

¿Quieres una PS One? Tendrás que ganártela resolviendo este autodefinido y encontrando la palabra clave, que en este número se trata del subtítulo de una saga de videojuegos. Cuando tengas la clave, envíala al apdo. de Correos 14.112, ref.: AUTODEFINIDO 21, Madrid 28080. El ganador saldrá publicado en el número 23 de SCREENFUN.

- Ángel diabólico / Género de FIFA
- Península asiática / Letra 'P'
- Nosotros no hemos sido, han sido...
- Vitamina del limón / Compañía ...Sports
- Afirmación / ...de discusión en Internet
- Rito de la India / Negación
- Vocal circular / Consonante en Ulala
- ¡A comer! ¡A la...! / Pronombre
- ... Fantasy / Primer pronombre personal
- Pronombre personal / Antídoto contra el...
- Ente, criatura Playstation
- Relámpago / Azufre
- Botón de encendido / Company (al revés)
- Usted / Regresaría al revés
- Escuela secundaria / Prota de *Metal Gear*
- Pokémon Plata y ... / Quinientos
- Tasa anual equivalente / Ante Meridiam
- Amperio / Vocales de salón
- Diminutivo de Isabel / Hombre en inglés
- Consonantes de saco / Especie de tornillos
- Instrumento de viento que toca Link
- Sociedad Limitada
- Abreviatura de padre / Recreativas 'Insert ...'
- MS-... / El ratón... el queso.
- Aturdimiento, vértigo (pl.)
- Realizar / Conjunción
- Dentro / Parte de supernova (al revés)
- 50 romano / Tipo de nave
- 'Koro... Kirby' / Consola de Sony
- Conjunción
- Para peinarse / Pronombre masculino
- Litro / Forma para hacer postres
- Nota (al revés) / Pronombre personal pl.
- Principio de 'nota' / Reflexivo
- Rece
- Uno en naipes / El día anterior
- ¡Para, caballo! / '... Evil'
- Sentido de la vista / Voz de mando
- Negación
- Resistencia eléctrica / Piezas de construir
- Ausencia de Aroma
- Letra con curvas / Subjuntivo de atar
- Letra 'L' / Amercio
- Querer mucho
- Señala la costa a los barcos / Preposición
- Cuento: 'El Mago de...' (al revés) / S (plural)
- Correo electrónico / Amperio
- Subjuntivo leer / Tela de bailarina
- Letra estirada
- Antiguo ordenador / Alienígena de cine
- Primera letra abecedario / Cacería
- Importes brutos, o... / Moneda de la UE
- Suave, delicado
- Conjunción. / En medio de 'carrete'
- *Nightmare...* / Parecida a la 'G'
- Mujer de Rusia
- Futuro 1ª persona Ir / Para asar
- Carcajada / Vocal redonda
- Uranio / A más el
- Artículo determinado / Consonante de papá
- Punto cardinal / Hora
- Garra de los felinos
- Izquierda Unida
- Pronombre personal / Artículo femenino
- Red en inglés
- Estaca, garrote
- Afirmación
- Flor heráldica / Consonante
- Chica de *Space Channel 5* (Imagen)

Clave: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



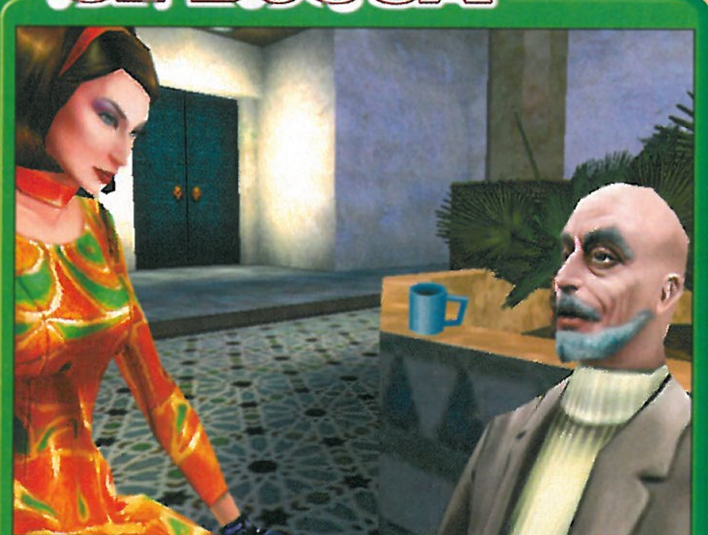


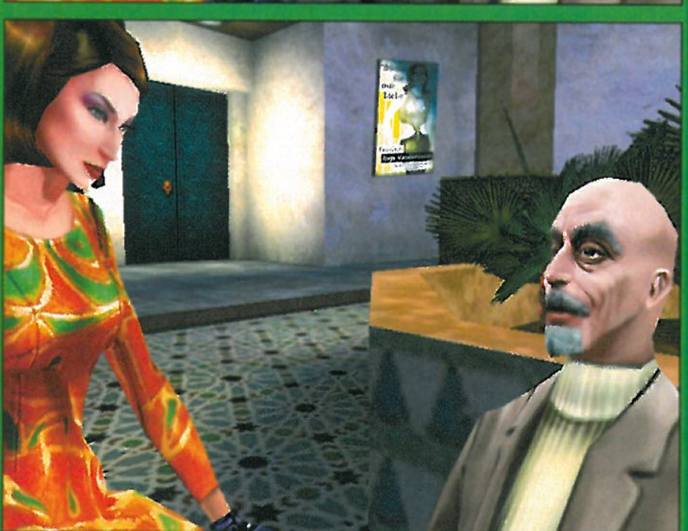
Cómic: Rolf Boyke.

LA COSA

Nuestro forzudo personaje tuvo que hacerse respetar en una guardería, y recientemente ha sido clonado. ¿Sabes quién es?

SE BUSCA





Estas dos imágenes de *No One Lives Forever* parecen iguales, pero si te fijas bien y tienes las dotes de observador que requiere todo espía que se precie, podrás encontrar las siete diferencias. ¿Conseguirás resolver este caso?

21/01

MIRADA ASESINA

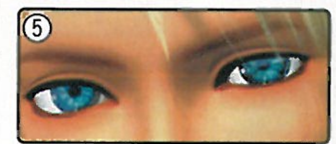
Una mirada vale más que mil palabras, y más las de estos ojos. ¿Sabrías decirnos a qué personajes pertenecen y qué videojuegos protagonizan?

1 

2 

3 

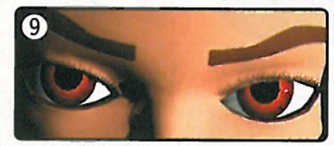
4 

5 

6 

7 

8 

9 

10 

11 

12 

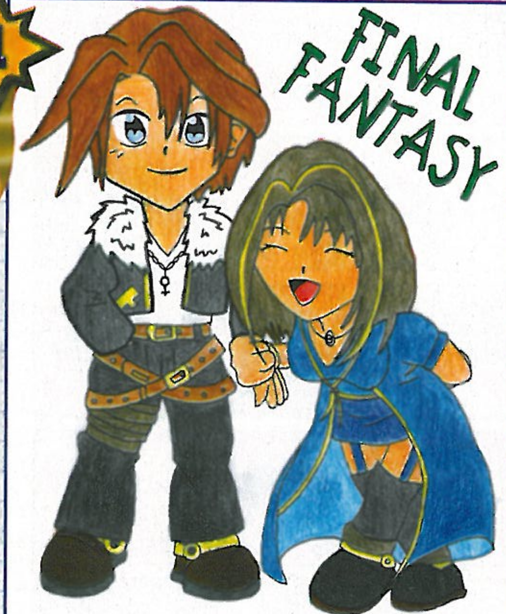
¡ESTO ES EL COLMO!

- ¿Cuál es el colmo de un robot?
  Tener nervios de acero.
- ¿Cuál es el colmo de un fotógrafo?
  Que se le rebelen los hijos.
- ¿Cuál es el colmo de un electricista?
  Que su mujer sea corriente.
- ¿Cuál es el colmo de un jardinero?
  Que su hija se llame Rosa y el novio la deje plantada.
- ¿Cuál es el colmo de un jorobado?
  Estudiar derecho.
- ¿Cuál es el colmo de un pianista?
  Que su hija se llame Tecla y su novio... ¡la toque!
- ¿Cuál es el colmo de un futbolista?
  Que su hijo le salga pelota.
- ¿Cuál es el colmo de un ordenador?
  Que el usuario estornude y pille un virus.
- ¿Cuál es el colmo más pequeño?
  El colmillo.

Y en el nº 23 de Screenfun: Dúos de oro

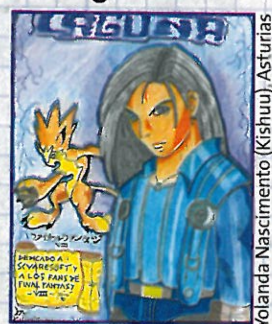
GALERÍA SCREENFUN

La próxima galería temática tratará sobre *dúos de oro*, es decir, dos personajes de videojuego que harían (o hacen) un buen equipo. Salvo por eso, vale de todo. ¡Échale imaginación!



Macarena Velázquez (Rinoa), Jerez (Cádiz)

Este mes ha sido dificilísimo elegir un ganador, porque han llegado muchos dibujos geniales. Finalmente nos hemos decantado por el trabajo de Macarena Velázquez (alias Rinoa). Ojo al detalle de las mechas rubias de Rinoa. Qué puntazo, ¿no?



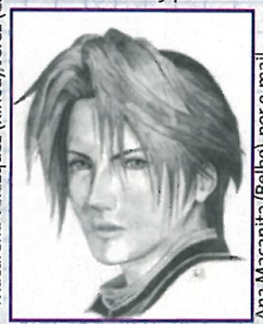
Yolanda Nascimento (Kishuu), Asturias

¿Qué pasa, que nadie se acuerda de Laguna? Pues Kishuu lo tiene muy presente.



Alicia Zafra, Barcelona

Esta Aeris nos ha gustado por los ojazos estilo manga y las florecillas del fondo.



Ana Macanita (Belbe), por e-mail

Nos han llegado varios retratos de Squall, y el de Ana (alias Belbe) es de los mejores.



Begoña Fernández (Nakuru), Cádiz

Squall y Cloud cruzan espadas, con sus respectivas novias al fondo. ¡Impactante!





Teba L. Pascual, Madrid



Laura Rivas, Madrid

Las chicas más guapas de Final Fantasy VII y VIII, cortesía de Teba y Laura.



Noelia Clemente (Tifa), Viladecans (Barcelona)

Ni el siete ni el ocho. ¡es el Final Fantasy 7,5! Está protagonizado por Cloud Leonheart, Tifa Heartilly, Selphie Kisaragi, Laguna Valentine y Aeris Trepadora de Árboles. ¡Vaya fusión!

Aviso: ¡nos quedamos con los originales!



Cris (Virgo)

El dibujo es flipante pero, ¿no podía haber sido de Rinoa, Cris? ¡Es broma!



Cristina Blanch, Barcelona

Final Fantasy IX todavía no ha salido a la venta, pero Cristina ya está pensando en él

Unos la fama, otros la lana

Estoy harto de ver que la fama se la llevan siempre los protagonistas. Mario no deja nada de fama a su hermano Luigi, a pesar de que Luigi está mucho más ágil y flaco que él. Y en Pokémon, siempre están que si Ash por aquí, Ash por allá... ¿Pero qué pasa con sus amigos Brock y Misty? Hala, llega Ash como un chulo, les gana las medallas de mala manera y encima, al principio, casi se le muere Pikachu y le roban el Metapod (menos mal que lo recuperó...).

¿Y Meryl, de Metal Gear? Si no le llega a abrir la puerta del hangar de tanques a Snake, ¿qué es lo que habría pasado? ¡Y Otacón! Si no le da el ketchup, no sale de la prisión (bueno, sí sale, pero...).

En fin, que los personajes secundarios también tienen que vivir, comer y ganarse el pan.

Iván, León

Es que el mundo de los videojuegos no tolera la mediocridad.

Crónica del Driver 2

Yo he estado esperando muchos meses el Driver 2, porque el Driver 1 me encantó (me lo pasé unas seis veces). Un jueves voy a la tienda y me compro el Driver 2.

Sábado por la mañana: estuve una hora jugando (yo estaba que no me lo creía) y me pasé hasta La Habana. Chicago me había parecido muy fácil.

Sábado por la tarde: estuve jugando aproximadamente una hora, me pasé La Habana y cambié de disco. También me pasé unas cuantas pantallas en Las Vegas.

Domingo por la mañana: no estuve tanto tiempo, una media hora aproximadamente. Unicamente me dio tiempo a pasarme Las Vegas y nada más.

A estas alturas ya me estaba extrañando, porque en la revista poníais que era muy difícil y todo eso.

Domingo por la tarde: estuve una hora y media jugando en Río, y una misión me costó muchísimo. Decidí dejarlo para el día siguiente.

Lunes: durante media hora, justo después de llegar del instituto y antes de comer, me puse a jugar. Me pasé aquella misión y, dos misiones después, me pasé el juego. Me imaginaba que igual al acabar Río volvería a La Habana o algo por el estilo, pero no fue así. Yo no me lo podía creer, ¡me había costado menos que el Driver 1!

Con esto quiero decir que el Driver 2 es muy fácil y que los productores no se han esforzado tanto como con el Driver 1.

Javier, Santander

Hombre, Javier, Driver 2 es difícil para la mayoría de los jugadores. Para freaks del volante ya es otra historia. ¿Recuerdas lo que dijimos de los súper conductores en el artículo?

FIFA no mejora

La verdad es que como la saga FIFA siga así, creo que va a ir de mal en peor. Vamos a ver, ¿cómo puede ser que cada vez que centro desde una banda el jugador que remata casi siempre mete gol de chilena? ¿Cómo un portero puede hacer esas paradas? ¿Por qué siempre que tiro a portería todos los goles se meten por la escuadra? ¿Es que todos los jugadores son Ronaldo? La verdad es que no lo entiendo. El ISS Pro, en cuestión de realismo, coge al FIFA y lo vapulea (aunque las presentaciones del FIFA son mejores, lo reconozco). Lo único que pido es que Electronics Arts se esmere más en la saga FIFA.

José Luis, Málaga

Estamos seguros de que el próximo FIFA nos sorprenderá agradablemente. ¡Al menos, eso esperamos!

Dino Crisis 2

¡Ojo! La siguiente carta revela el final de *Dino Crisis 2*. ¡No la leas si quieres descubrirlo tú!

Un día fui a unos grandes almacenes con una amiga, buscando un juego para mi Play. Miré varias veces a ver si había algo nuevo, cansada de tanto rol y tanto Nemesis, *y me encontré el* Dino Crisis 2. *Me acordé de vuestro reportaje y me animé a comprármelo.*

Llegué a casa tarde, pero deseaba poner mi nuevo tesoro. Era curioso, estaba en medio de una selva desconocida y me esperaba toda una aventura de supervivencia con un muchacho que nunca había visto llamado Dylan. Era guapo, rubio, fuerte e inteligente. Empezamos a abrirnos paso entre las hambrientas 'lagartijas' que nos encontrábamos, y tropezamos dos veces con el tiranosaurus Rex, que no nos dejaba en paz (¡Ahhh! ¡Es enorme!). Conocí el pasado de Dylan, y me pareció muy triste. Pasó una semana y ya estaba a punto de saber el final, ¡qué corto se me hizo! Cuando lo vi, no me lo podía creer, ¡Dylan no se salva, decide de morir y quedarse junto a la chica (su hija del futuro)! No me gusta reconocerlo, pero sí que me emocioné un poco. En fin, un fantástico juego con una intro increíble, acción de vértigo, buenos gráficos, buena música y personajes atractivos, pero un poco corto, ¿no? Si aún no lo tienes, ¡píllatelo, no te lo pierdas!

P.D.: ¡Ah, se me olvidaba. ¡Viva Fi...!, digo ¡Viva Dino Crisis 2*!*

Nieves, alias Regina, Cádiz

¡Qué estupendo análisis! Seguro que muchos lectores se animan a probar* Dino Crisis 2 *gracias a tu recomendación. Por cierto, ¿de veras crees que Dylan muere? A nosotros nos parece que no queda nada claro. ¡Ya verás como vuelves a encontrarte con él en* Dino Crisis 3*!

Sony vs Nintendo (2)

Soy una gran seguidora de Nintendo desde sus comienzos, tengo todas las consolas de esta compañía y estoy orgullosa de ello.

Y voy a criticar a la Playstation:

En primer lugar, el formato cartucho de la Nintendo permite que los juegos sean más resistentes a los daños. En segundo lugar, la Play (estoy hablando de la primera) sólo tiene 32 bits y la Nintendo 64 bits. ¡Lo que la Play crea son polígonos sin alma!

Y quiero recordarles una cosa a los seguidores de la Play: antes de salir al mercado, nadie daba su confianza a esta consola, y si se ha hecho famosa es gracias al marketing que le han dado y a que sus juegos se piratean, lo que constituye un delito tipificado en el artículo 534 del código penal. Para que sepáis, seguidores de la Play, los de la Nintendo somos muy legales.

Y por cierto, en el nº 19 regalabais un maravilloso póster de dos caras. Me pregunto quién habrá sido el tonto/tonta que habrá puesto a esa pechugona amorfa, que se le sale la silicona por todas partes, en vez de a un encantador elfo (no un pitufo como dicen algunos) tan atractivo como LINK.

P.D.: ¡TE QUIERO LINK! ¡ARRIBA NINTENDO, ABAJO PLAY!

Verónica, Vitoria-Gasteiz (Álava)

Jo, cómo está el patio.

Quiero contestar a Juan Leonhart por su carta de SCREENFUN 19.

A mí me parece que a Sony no se le ha subido nada a la cabeza. Sólo ha avanzado un montón en la generación de consolas, porque si Sony no lo hubiera hecho, lo hubiera hecho otro, y teniendo en cuenta la tecnología y calidad que tiene Sony, no es plan desperdiciarla. Además, la "honrada" Nintendo también utiliza mini DVD para su consola Game Cube, y es más barata solamente porque no se puede poner a la altura de Sony.

A mí me parece que estás enfadado porque te hiciste a la idea de tener la PS2 y no puedes tenerla, así que lo estás pagando con Sony y su precio. Tú mismo en tu carta hablaste de todas las ventajas de la PS2, sólo te falto mencionar la gran calidad que tiene, que es mucha. Yo no me la voy a comprar, pero hay que decir lo que es justo.

Squall (el de verdad), Valencia

Pues hala, aquí cada uno que diga lo que le parezca justo, y todos la mar de contentos.

Existen muchos juegos en el mercado, pero todos por desgracia se acaban. Y después de pasártelos, ocurre que... te aburres con ellos. Pero eso no pasa con los juegos Made in Nintendo, cosa que les hace mucho más rentables. Además, en los juegos de Nintendo la jugabilidad es absoluta, cosa que podemos ver claramente en juegos como Perfect Dark, Mario 64 *y* Legend of Zelda. *Con estos dos factores podemos determinar muchas cosas, pero también hay que prestar atención a la Play, timo andante donde los haya. Bueno, la verdad es que el mundo de Playstation ha ampliado el sector videojueguil, y eso es una cosa que agradezco, pero parece que la gente sólo ve juegos aborrecibles como* Tekken *(una saga de un estilo penoso) y* CrashBandicoot *(payaso sideral), y no ve juegos tan increíbles como* Tenchu 2 *y* Tony Hawk's 2.

Otros asuntos del correo anterior que quería discutir son que Digimon no es SD ni de potra, y decir que Baby Mario y Donkey Kong J.R son Mario y Donkey Kong cuando eran pequeños. Por cierto, el antiguo DK malo es ahora Cranky Kong (el cascarrabias).

P.D: que se preparen todos para la Gamecube, porque la verdad llegará pronto a los salones de la industria del videojuego.

Narev, Valencia

No dejes de leer la carta del mes, que trata sobre el tema de la guerra de las consolas. ¡Parece que los seguidores de Nintendo se están haciendo oír con fuerza este mes! De todos modos, es la primera noticia que tenemos de que* Tony Hawk's 2 *y* Tenchu 2 *no reciben toda la atención que merecen.

¿De veras es cierto que Cranky Kong es el antiguo Donkey Kong, el que le tiraba barriles a Mario? ¡Eso explicaría muchas cosas!

LA CARTA DEL MES

Sorteamos cinco gorras todos los meses entre las cartas recibidas, publicadas o no. Pero hay otras dos gorras, las más chulas, que están reservadas para la carta o dibujo del mes. ¡Asegúrate de incluir tu dirección para optar a ellas!

En esta carta expreso la tristeza que yo creo todos los usuarios de una N64 llevan dentro, aunque no la saquen a la luz. La causa es la derrota, mítica derrota de la N64 ante la Playstation. Yo creo que eso ha sido por subestimarla, porque la máquina de Sony era peor, pero gracias a una gran estrategia nos ha vencido.

Todo empezó un feliz año: la Nintendo 64 y 'Super Mario 64' eran proclamados mejor consola y mejor juego en el ECTS. La Playstation y la Sega Saturn eran como si dijéramos meros espectadores, que se limitaban a tomar nota del buen hacer de Nintendo.

Poco tiempo después empezó una encarnizada batalla, en la que la Sega Saturn fue la primera en caer. Luego Sony empezó a hacerse notar, gracias a la publicidad por todos lados y a la incorporación de muy buenas compañías a sus filas (aparte de la traición de algunos desarrolladores, léase Square). Su mítico 'Final Fantasy' nació en Nintendo en 1987, pero en 1997 se pasó al enemigo (¿por qué...?). La guerra se hizo más igualada y encarnizada. Así, la gran N64 fue perdiendo su poder y su brío. Hubo intentos desesperados por salir adelante, como la 64 DD. Poco tiempo después apareció la Dreamcast, que se proclamó la mejor consola de todos los tiempos, pero su momento dulce no duró mucho. Llegaba la guerra de las consolas de nueva generación. Sony ya tenía en desarrollo su PS2, y Nintendo mantenía en el más profundo de los secretos su proyecto Dolphin.

Esperemos que Nintendo haya aprendido que la publicidad es una gran aliada (Pokémon es uno de los productos que más anuncios de TV debe de tener) y que el enemigo no es otro que Sony.

Han ganado una batalla, pero no ganarán la guerra.

Tito, Lugo

La guerra de consolas es brutal, pero beneficia a los usuarios, porque las compañías se esfuerzan más.

SCREENFUN
Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Cristina Cantarero, Antonio García-Berrio, V. Icho, Javier Sevilla, Miguel Carmona, Jose María Aramburu
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency. Distribución en México: C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/4/01.
Solicitado el control de la O.J.D.

El descubrimiento del rol

Yo me compré mi primera consola a mediados de este año. Estuve como dos meses sin saber qué juego coger, cómo manejar un mando... En resumen, que no sabía nada.

Un día salí a jugar (bueno, ya más bien a charlar) y uno de mis amigos del barrio (el típico, con gafitas, enterado en videojuegos, el listillo) me dijo que si me compraba un juego, que fuera de rol. Me aseguró que, aunque al principio sería difícil, con la práctica me encantaría. A raíz de esto, le fui haciendo la pelota a mi padre (es que es muy agarrado, "de la virgen del puño", como diría mi madre) hasta que conseguí que me comprase el Final Fantasy VIII. *¡Qué guay! Me encantó, y ya me lo he pasado cuatro veces. Ahora estoy esperando el FFIX. Por lo que he leído en vuestra revista, parece bastante diver.*

P.D: ya os he mandado tres cartas, y no me habéis publicado ninguna. Pero bueno, con saber que las leéis, ya va que se sale.

Mª Isabel, Cádiz

Es verdad que leemos todas las cartas que nos llegan, y lo pasamos muy mal para escoger cuáles sacamos y cuáles no. ¡El espacio no da para más!

Tengo 15 años y siempre me han encantado los videojuegos de rol. Cuando me pasaron el Diablo, *aproveché que mis padres me dejaron un fin de semana en casa para acabármelo ¡Casi no pude dormir! Con* Baldur's Gate *encontré que además se podía explorar un mundo, hablar con la gente, y me enganché de nuevo.*

Sabía que había juegos de rol fuera del ordenador, pero creía que eran cosa de raros. ¡Me habéis abierto los ojos! Me compré La Leyenda de los cinco anillos *por vuestro artículo, y todavía estoy alucinado. Puedes hacerlo todo, es increíble, y además te puedes tirar jugando años con tus amigos. Y para los que dicen que son juegos violentos, que prueben a jugar. ¡Como te metas en dos peleas seguidas, seguro que acabas muerto! O sea que es cuestión de pensar y no de sólo de liarse a mamporros.*

Ahora me he vuelto a viciar con Diablo II, *pero me lo paso mucho mejor y pienso en otras cosas que en matar y subir de nivel.*

También estoy convenciendo a mis padres para que me regalen el D&D. *¡Con eso de que está en inglés y voy a aprender mucho!*

¿Sabéis cuáles son los mejores juegos de rol que van a salir en los próximos meses? Ahora que tengo La Leyenda de los cinco Anillos, *¿se pueden encontrar partidas en la red? ¿Y material? ¿Y de* D&D? *¿Qué juego podría comprarme después de éste para cambiar?*

Pedro, por e-mail

Neverwinter Nights ***parece que será bastante cañero. Y pásate por wizards.com, se pueden bajar cosillas del*** **Dungeons and Dragons.**

Más sobre héroes

En el número 19, Juan Luis nos asustó y sorprendió a todos diciendo que personajes de la talla de Lara Croft, Solid Snake, Jill Valantine o Link no merecían ser llamados héroes.

¡Pues yo no estoy de acuerdo! ¿Acaso no es cierto que día a día se juegan la vida sólo por divertirnos a nosotros? Puede que algunos no se molesten mucho en salvar rehenes (Jill) o no vistan Lacoste (Link), pero satisfacen las ansias guerreras y alimentan la imaginación de miles de chavales del mundo, y sólo por eso para mí son unos héroes geniales.

Fernando, Oviedo

Pues es otra manera de verlo...

Me siento marginado

¡Hola SCREENFUN! Soy un chico de trece años desesperado, muy desesperado. Me siento marginado socialmente, todos mis amigos tienen alguna plataforma (PS, N64, DC) y yo aquí muerto de asco, y todo porque a mi madre se le ha metido en la cabeza que en casa no entra la videoconsola. ¿Qué puedo hacer? Si por un milagro de Dios consiguiera convencerla, ¿creéis que me convendría todavía comprarme una PS? ¡Ayuda por favooor!

P.D.: no es por parecer pelota, pero no me falta ni un número de vuestra revista, (¿o si quería parecerlo?).

Alejandro, Granada

Probablemente sea mejor ahorrar para una PS2 o una DC antes que comprar ahora una PS. Puedes intentar convencer a tu madre de que compre un reproductor de DVD para toda la familia, y luego colarle la PS2 sin que se dé cuenta. Sólo procura que no te vea jugar con ella. Lo malo será cuando vea que, en vez de mando a distancia, trae un Dual Shock. Tendrás que inventarte una buena excusa para eso...

Otra alternativa es comprar una GameBoy y decirle que es una calculadora científica, o algo así. Y si nada de esto funciona, ¡pide a un amigo que te deje ir a su casa a jugar con su consola!

Sega lo hace mal

Estas navidades me compré una Dreamcast para poder disfrutar de internet, y porque es una buena consola. Cuando me quise conectar estaba saturado, y lo comprendo, pero que no me digan estupideces en Sega. Ejemplo: me dijeron que mi línea tenía que ser analógica y no digital, ¿qué es eso? Llamé a Telefónica y me dijeron que no tenía nada que ver. ¿Quién tenía razón? ¡Pues Telefónica! Total, que estuve cuatro días para poder conectarme, y encima el Dreamkey no vale nada, es lento y no se pueden bajar ni vídeos ni fotos. Para colmo, cuando abrí la caja esperaba ver el Chu Chu Rocket! *¡Pero no estaba! Llamé y me dijeron que esa oferta se acabó en noviembre ¡Vaya! Justo cuando la compro no hay juego, y la demo de regalo es de los primeros juegos que salieron. Con esto digo que Sega está haciendo las cosas muy mal con sus clientes.*

PD: los de Sega se cagan enseguida si les amenazas con comprarte una PlayStation 2.

David, Valencia

Es cierto, la promoción del **ChuChu Rocket!** ***terminó cuando acabaron las existencias. Pero ¿quién sabe? ¡Tal vez hagan otra promoción próximamente! Las imágenes y los vídeos todavía no te los puedes descargar, pero están trabajando en ello. Y lo del CD de demos anticuadas, pues hombre, ¡un poco triste sí que es! De todos modos, estáte atento al próximo lanzamiento de Dreamkey 2.0, que será más potente.***

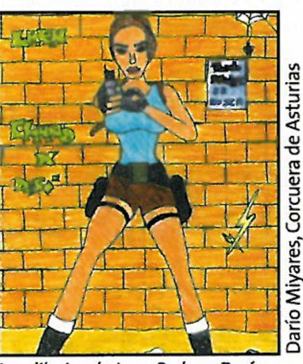
Galería Screenfun

Me he dado cuenta de que ahora publicáis los dibujos agrupados por temas. Hace poco os mandé uno que no trataba sobre ningún videojuego. ¿Significa eso que nunca me lo vais a publicar?

Leonardo, Madrid

No te preocupes. Guardaremos tu dibujo, y puede que más tarde hagamos una galería con un tema en el que lo podamos incluir. Además, nos hemos dado cuenta de que algunos dibujos nos llegan demasiado tarde, así que hemos decidido espaciar un poco las galerías temáticas, intercalando galerías de tema libre. ¡La del nº22 es de tema libre, así que a lo mejor sale ahí tu dibujo!


Juan Pedro Castillejos, Cádiz


Darío Miyares, Corcuera de Asturias

Los dibujos de Juan Pedro y Darío no llegaron a tiempo para la galería del mes anterior.

SCREENFUN

¡Gracias a todos por escribirnos!

¡Escríbenos! Y no olvides poner el remite, porque sorteamos cinco gorras entre todas las cartas recibidas.

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas del lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

También podéis mandarnos un e-mail, aunque entonces ya no entráis en el sorteo de gorras:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN
¿Necesitas algún truco? Escríbenos una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego y la plataforma a la que pertenece a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080

SCREENFUN ¡SORTEO!

Escríbenos una carta contándonos tus ideas, opiniones, dudas... ¡Lo que se te ocurra! Entre todos los que escribáis sortearemos cinco gorras de SCREENFUN. La dirección es: SCREENFUN, ref.: Cartas del lector, apdo. de Correos

SCREENFUN

SUPERCON-CURSO

GANADORA:

Azucena Pérez, Valla-

Prometimos un regalo especial, ¡y aquí está! Se trata de un pack beatmania compuesto de camiseta y llavero scratch. ¡Que lo disfrutes, Azucena!



La llama Diablo, y con razón. Esta simpática PSone sería la pesadilla...





...de cualquier nintendero. ¡Se nota que tiene a Satán de su lado!

Ganadores del nº 19

Playstation: Carlos Busto Capeans Balón ISS: Diego Sanmartín García. Pack ISS 98 Juan Carlos Gómez Lara Gorra SCREENFUN: C. Juegos Top 20: Antonio Rafael Morillo Alférez,Víctor Castanedo Cavia, Francisco Bellvis Biosca, Carmen Álvarez Delgado, Sergio Gil Avilés Pack Zelda: Cristina Encinas. Dino Crisis 2: Juan Manuel Arroyo Lázaro, Norbert Sans Vidal, Juan P. Pablo Gil Alonso, José Navarro Correcher, Diego Castro Medero. Cami Dino Crisis 2: Daniel Chacón García, Dolores Ortiz Bastida, José Manuel Alcañiz Palos, Mikel Treviño, Carlos Soler Segura. Pack M.Tennis: Miguel Conejero Jurado Juego ISS: Moisés Manzano Zambrano, Aurelio López Fernández, José Antonio Sánchez, Sergi Ferrés Gratacós, Jose Antonio Fernández, Ruben Doncel Caballero, Pedro Luján, Tania Pérez, David Arribas, Anabel Villa, Paloma Tabarés, Lorenzo Santamaria, Rita Martinez, Silvia Páez, Estela López Crash: Luis Suárez, Demos Andrés de Sousa, Raquel Ruiz Prieto, Pedro Fernández Sánchez, Francisco Javier Sánchez Gorra Angeles de Charlie: Judith Tena Molina, Carlos Gómez González, Antonio Moreno Alcaide, Marc Marín Melchor, Nuria Vallejo Vila, Rubén Gonzalez Alcázar, Arturo Ibáñez Gil, Santiago Peña, Mónica Tomás, Sergio Urbión Tomos Akira: Beatriz Herrera San Isidro Cintas Getter Robot: Luis Ledo Robot Gorras cartas del lector: Cristina Navas Fernández, Gloria Terraza, Miguel de la Cruz Fernandez, Víctor Ruiz Carmona, Carlos Estalella García, Laura Waetcher Tiradas, Juan Manuel Córdoba GameBoy: Mario López García Estuche Lápices: Mari López García, Elisabeth Noya Romero, María Julia López Gutierrez, Irene Castro Castro, Marta Saeta, Tamara Rayón, Pedro Salcedillo, Manuel Patón, Sara Peláez, Ramón Villar Libro Odisea: Álvaro De Lemos Poza, Iván Bay Roove, Juan Manuel Castro Cañal, Fernándo García, Laura López Crespo, Francisco García Fernández, José Javier Méndez, José María Muñoz Sánchez, Cecilia Gutierrez García, José Miguel Picaso, Pedro Javier Navarro Boya, Álvaro Nieto Rodríguez, Francisco Talaverón Barona, José Luis Pereira, Ángel Sanz

BREVES

¿Si os hago mucho la pelota, me regaláis algo? (Una camiseta, una gorra...)
Te regalamos nuestras simpatías.
¿Por qué SCREENFUN se llama así?
¿Por qué no?
¿Qué diferencia hay entre PSone y PS?
En la práctica, ninguna.
¿Tan mal estará la DC a partir del 2001?
Todo lo contrario, será su mejor año.
¿La continuación de *Shenmue* estará en español?
Pues si se vende bien, puede que sí.
¿Cuál me recomendáis, *Street Fighter 3rd Strike* o el *Capcom Vs. SNK*?
Si no tienes el *Double Impact*, te recomendamos el *3rd Strike*. En caso contrario, píllate mejor el *Capcom Vs SNK*.
¿Cuál es mejor, *Longest Journey* o *Runaway: a road adventure*?
Longest Journey nos ha gustado más. ¡Incluso le hemos dedicado un artículo en este número!
¿Cuándo salen los vídeos de *Utena*?
Ya han salido. Pídelos a tu tienda.
¿Cuándo sale el próximo *Tomb Raider*?
Todavía le queda bastante.
¡La carta de "¿Donde estabais vosotras?" fue ofensiva y de muy mal gusto!
Tranquila, estamos recopilando cartas de respuesta para el próximo número...
¿*Street Fighter III: 3rd Strike* y *Capcom Vs SNK* son juegos de PS2?
No, eso fue una errata. Son de DC.
¿Quién es la madre de los hijos de Yoshi? Porque hay tantos y de tantos colores.
Yoshi es un Don Juan. Ha conocido (en el sentido bíblico) a muchas dinosaurias.
No me cogen el teléfono de trucos.
Hemos tenido dificultades técnicas, pero ya deberían estar solucionadas.
¿Qué pasa con las cartas que no salen publicadas en el correo?
Las leemos, las sometemos al sorteo de las gorras y luego las reciclamos.
Antes os dije que prefería a Jill antes que Lara. Bueno, pues he cambiado de opinión: me quedo con las dos.
¿Quieres que te las envolvamos, o te las llevas puestas?
Mi Bárbaro de *Diablo 2* en Battle.net se llama Caranabo (no es broma).
Sí, la verdad es que tiene más gancho que nuestro 'Sfun'.
¡Ola! Ups... se me olvidó la hache.
Tranquilo, ya estamos acostumbrados.
¿Cómo es que no hay cartas de La Rioja?
Habrá sido por casualidad, ¡aquí no se discrimina a nadie!
Esta carta se autodestruirá en 15 seg.!
¡Argh! ¡tiradla, rápido que explota! Esto... ¿que ponía?







MIRADA ASESINA

1: Ash (Pokémon)
2: Ai Fukami (Ridge Racer V)
3: Squall Leonhart (FFVIII)
4: Link (Zelda 64: Majora's Mask)
5: Aya Brea (Parasite Eve II)
6: Mike LeRoi (Shadow Man)
7: Kasumi (Dead or Alive 2)
8: Jin (Tekken Tag Tournament)
9: Lara Croft (Tomb-Raider)
10: Sir Daniel (MediEvil 2)
11: Guybrush (Monkey Island)
12: Regina (Dino Crisis 2)

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 20/00

	Z		B		I		P		C		P		M		T
S	E	G	A		S	I	C	A	R	I	O	S		L	O
	L	U	J	O	S	O		R	O	N	C	A	R	A	S
O	D	I	A	S		N	O	M	A	D	A		O	R	E
	A		R	O	N		R	A	R	I	S	I	M	A	
B		S		S	E	D	A	S		O		R		C	L
	A		S		O						X		A	R	O
E	M	A	I	L									C	R	O	C
	A	L	L	I	S						H		R	F	A
E	R	A		N	O							B	A	T	
	T	R	E	K							V	E	S		L
M		A	S		Z							B		V	E
	A	P	E	N	A		K		P		A	E	R	E	O
O	S		N	I	R	O		C	A	R	L		I	N	
	H	A	C	E		S	T	A	R		I	O	N		C
I		M	I		A		T	E	K	K	E	N		S	A
	T	R	A	E	R	A		S			N	O	T	A	S
S	E	A		S	I	G	A		D	O		M	O	L	A
	J		O		T	E	R	R	A		L		M	S	
C	O	M	M	A	N	D	O	S		C	A	O	B	A	S

SCREENFUN

CUESTIONARIO 21

Envíanos este cuestionario y nos ayudarás a hacer una revista más acorde con tus gustos. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 21, apdo. 14.116, Madrid 28080.

NOMBRE:..
DIRECCIÓN:...................................... Nº:........ PISO:..........
CÓDIGO POSTAL:.................. TELÉFONO:...................... EDAD:..........

1. ¿Qué consola te interesa o de cuál querrías tener información?

- PC ☐
- Playstation ☐
- Playstation 2 ☐
- Nintendo 64 ☐
- Nintendo GameCube ☐
- Game Boy Color ☐
- Dreamcast ☐
- X-Box ☐

2. ¿Qué tipo de juegos prefieres?

- Estrategia ☐
- Shoot'em up ☐
- Beat'em up ☐
- Simulación ☐
- Plataformas ☐
- Rol ☐
- Aventura ☐
- Simuladores deportivos ☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

....

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:

1ª.................... 2ª.................... 3ª....................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:

1ª.................... 2ª.................... 3ª....................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Bonus Level Sí ☐ No ☐ Por qué..............................
Cine Sí ☐ No ☐ Por qué..............................
Sfun en Japón Sí ☐ No ☐ Por qué..............................
Rol y estrategia Sí ☐ No ☐ Por qué..............................

7. ¿Qué otras revistas de videojuegos o informática sueles comprar?

....
¿Por qué?..

8. ¿Cuál crees que es el mejor videojuego de la historia?

....

9. ¿Qué echas de menos en SCREENFUN?

....

10. ¿Tienes teléfono móvil? ¿Qué marca y qué modelo?

....

11. De los regalos que ha hecho SCREENFUN, ¿cuál ha sido el que más te ha gustado?

Pegatina PSX ☐ Pegatina N64 ☐ Megapósters ☐ Otros...........

12. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

CÓMICS EN SCREENFUN

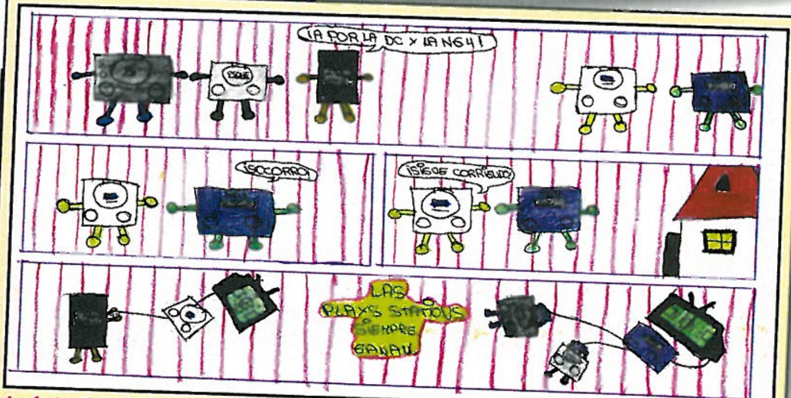
¡Desbordados estamos! A nuestra redacción están llegando tantos y tan buenos cómics, que hemos decidido publicar cada mes los que nos parezcan mejores. ¿A alguien le apetece tener una gorrita de SCREENFUN?



Cristina Blanch (Barcelona): *¡¡¡Muy bueno!!! Su look manga y su argumento nos dejaron alucinados, pero lo que más nos gustó fue que el protagonista puede prescindir de todas sus aficiones, menos de la más importante: ¡LEER SCREENFUN!*



Carlos Tejedor (Salamanca): *Tercera parte de la saga. Carlos responde al cómic de Ciaran O'Reilly (SCREENFUN 20/01), dándole la vuelta a la tortilla. Este cómic está lleno de detalles. Fijaos en el genial dúo que forman la Ps2 y la PsOne; como para hacer toda una serie de capítulos ¿no creéis?*



Jesús Justicia (Alcorcón): *Puede que no tenga una gran calidad técnica, pero el argumento es superdivertido. Al final, la Ps2, la Play gris y la PsOne acaban jugando con la DC y la N64 a juegos de fútbol bajo el lema: "Las Playstation siempre ganan". ¿Nadie va a contraatacar?*



Javier Pauner (Castellón): *Javier es el único que contraataca. Parece que no le gusta ni mucho ni poco la PlayStation y decide que sea Mario quien le dé su merecido, ¡dinamitándola sin compasión! Divertidísimas las caricaturas de Solid Snake (al que ha puesto cara de bruto), y de Squall (con ojos de merluza). Una explosión atómica se encarga de acabar con la PlayStation para siempre. La polémica está servida.*

Más de 15.000 cartas han llegado hasta nuestra redacción. Ha sido un trabajo duro, pero ya tenemos los resultados del 'Especial Sorteos 2000' ¡Suerte...!

Tu carta estaba en este montón pero, ¿habra sido una de las elegidas? Cruza los dedos ¡y comprueba si eres uno de los ganadores!

GANADORES DEL ESPECIAL SORTEOS ´00

VIRGIN

'Baldur´s gate Special Edition'
Jorge Fuertes Lloret (Valencia)

Forro polar virgin
Daniel Moreno Uroz Madrid)
Ricart Cuevas Mayo (Barcelona)
Francisco Salgado Prieto (Badajoz)

Daga 'Baldur´s gate 2'
Antonio Espejo Chacón (Córdoba)
Francisco Valiente Fernández (Valencia)
Santiago Palomino Bautista (ciudad Real)
Laura Perelló Stephens (Madrid)
Samuel García Sánchez (Badajoz)
Jesús Cobo Sánchez (Madrid)
Esteban Roiz Vizcaya)
Paulo Riesco Silva (Valladolid)
Andres Valera Ortiz (Valencia)
Pedro Daniel Cuenca Roldán (Málaga)

Carcasa 'Army Men' psx
Montse Guerra Giménez (Tarragona)

Pack 'Ice Wind Dale'
Victor Zaballos Sánchez (Cantabria)
Andres Parra Puerto (Guadalajara)
Fernando Gallego Hevia (Madrid)
José Antonio Acedo Cabanillas (Badajoz)
Paula López Padilla (Almería)
Alberto Sandoval Pescador (Madrid)
Pablo Cacheda De Paz (Pontevedra)
Eduardo Pons Escribano (Valencia)
Jesús Molina (Madrid)
Amaia Guisado (Santander)

NINTENDO

Consola N-64 pikachu
Ignacio Ortega Navarro (Madrid)

Cartucho 'Zelda Majora Mask'
Angel Guardiola Guerra (Alicante)
Emilio de la Fuente Rojas (Granada)
Eladio López Rescalvo (Castellón)
Alex Soria Rienda (Barcelona)
Sergio Luis Montes Carballo (Huelva)
Esteban Argüello del Egido (Asturias)
Carlos Manuel Pastor Sánchez (Valencia)
Mariano Reyes Pozo(Huelva)
Ramón Aranda Domene (Málaga)
Maria Germana Barragán Irastorza (Vizcaya)

Game Boy Color
David Hernández García-Ochoa (Toledo)
Francisco Rubio Alonso (Alicante)
José Miguel Feméndez Sepúlveda (Málaga)

Cartucho pokemon Pinball
Alejandro López Tovar (Sevilla)
Adrián Valderrama Hidalgo (Barcelona)
Javier Fernández Lorenzo (Madrid)
Sergio Fernández Fernández (Valencia)
Sonia Bilbao (Vizcaya)
José Manuel Llorens Ruiz (Valencia)
Jordi Alba SantaMaría (Barcelona)
Andrés Molina Vadillo (Murcia)
Alejandro Martín de la Sierra (Ciudad Real)
Rodrigo Castaño de Goya (León)

MICROSOFT

Cordless Wheelmouse
Elisabeth Martínez Vega (Valencia)
José María Vilaro Vazquez (Tarragona)
José Rodríguez Cruz (Ciudad Real)
Manuel Ballesteros García (Málaga)
Jesús Miguel Ortega Pérez (Badajoz)

Joystick 'SideWinder '
Javier Abadia González (Madrid)
Santiago Orobón Barrios (Madrid)
Sandra Fernández Díez (Palencia)
Eduardo Torres Rodríguez (Huelva)
Hector González (Madrid)

Joystick 'SW Force Feedback 2 '
José Coca García (Zaragoza)
José Francisco Sánchez Macho (Málaga)
Diego García Encobo (Guadalajara)

Joystick 'SW Precision 2 '
Jesús León Canca (Málaga)
octavio Luque Fernández (Barcelona)
Juan Antonio Mora Alarcón (Albacete)

Juego 'Midtown Madness 2'
Fernado Arsuaga Gutiérrez (Burgos)
José Saez López (La Coruña)
Jonathan R Ruiz (Logroño)
Eduardo Sánchez Nicolás (Alicante)
Juan Torres Carvajal (Málaga)

Juego 'Age of Empires II Collector´s'
Dimas Suarez Barros (La Coruña)
Sergio Mir Ramírez (Málaga)
Aaron Díaz García (Murcia)
Daniel García Baena (Jaén)
Borja Pérez Casteleiro (A Coruña)
Alejandro Fernández Castellar (Valencia)
Esteban Moreno Fernández (Huelva)
Manuel Martínez de León García (Sevilla)
Richard Parra Gómez (Guipúzcoa)
Hugo Rubio Álvarez (Asturias)

Juego 'Metal Gear Solid' pc
Diego Ledesma Cano (Madrid)
Pablo Oliver García (Valencia)
Juan Luis Martínez Sanz (Salamanca)
Salvador Banacloche Fernández (Valencia)
Andoni Gutiérrez Rouco (Vizcaya)

Juego 'Combat Flight Simulator 2 '
Mariano Guerrero Mengual (Murcia)
Cristian Ducan Martínez (Pontevedra)
Aleix Portolas Muñoz (Barcelona)
Rubén Martín Trujillo (Málaga)
Robert Aregull Pérez (Barcelona)
Ignacio Sánchez Moreno (Granada)
Francisco Javier Marcos Gutiérrez (Madrid)
Rafael Borrego Oneina (Madrid)
Jorge Paz Gibert (Barcelona)
Mariano Enrique Escudero Alonso (Murcia)

Juego 'Crimson Skies'
David Phillips Anglés (Madrid)
David Martínez Marcos (Barcelona)
Jose Carlos Palamo Ramos (Huelva)
Alejandro Ballesteros Ferrandis (Valencia)
César Gla Núñez (Sevilla)

PLAYSTATION

Sombrero Playstation
Laura Barrio Fuentes (Madrid)
Raúl Alfonso Gimeno (Zaragoza)
Sergio Moreno García (Granada)
Jesús Blanes LLoret (Murcia)
Carmen Prieto (Salamanca)
Jaume Vidal Zaragoza (Valencia)
José Lasheras Suarez (Barcelona)
Alvaro González Albarracín (Málaga)
Diego Nombela López (Toledo)
Manuel Sicilia Bravo (Madrid)

Gorra playstation
Daniel Albarral Rodríguez (Granada)
Carlos Fernández Martín (Barcelona)
Alejandro del Moral Molina (Ciudad Real)
Juan Enrique Sobrino Herranz (Guadalajara)
Pedro Alfonso Mañas Cees (Jaén)
David Alcalde Lievana (Córdoba)
Fernando Javier Pérez Molinero (Córdoba)
Noemi Pariente Rubio (Guadalajara)
Yolanda del Amo Anadón (Zaragoza)
David del Barrio Morán (Vizcaya)

Camiseta Playstation
Alvaro García-Majuelos Rodríguez (Córdoba)
Jon Centeno García (Vizcaya)
Jaime Clavain Suela (Madrid)
Jose Cebriá Ludeña (Valencia)
Maider Araneta (Guipúzcoa)
Genis Gene Sanjuan (Tarragona)
José Antonio Díez Blanco (Badajoz)
Sergio Huerta Huerta (Asturias)
Pablo Asensio Enguíla (Zaragoza)
José Antonio Esquiras Morillas (Jaén)

Juego 'Esto es futbol 2' psx
Emilio Lozano Yubero (Sevilla)
Ursula Vilaro Vázquez (Tarragona)
David Jiménez León (Valencia)
Rafael Escudero González (Pontevedra)
Alejandro Serrano Jiménez (Alicante)

Juego 'Medievil'
Blas Gimeno Galán (Valencia)

Colgante de bala 'Syphon Filter '
José Vicente Lara Solana (Ciudad Real)
Rubén García Gimena (Castellón)
Enrique Pérez de las Heras (Madrid)
Carlos Guallart Guimera (Zaragoza)
Iván Portillo Gutiérrez (Barcelona)
Santiago Romero Domínguez (Sevilla)
Sergio Pozo Mora (Madrid)
Roberto Vicente Carrión (Valencia)
Andrés Prieto Cabello (Toledo)
Fernando Arsuaga Gutiérrez (Burgos)
Hugo Pereira Díaz (Lugo)
Francisco José Zumaquero Fernández (Málaga)
Mateo Xose Esmoris (A Coruña)
Francisco Jose Martín Gallardo (Asturias)
José Angel Sainz (Zaragoza)
Francisco Carrascoas Folgado (Valencia)
Javier Molero Segovia (Málaga)
Pablo Jiménez (Madrid)
Jacob Hol Brades (Tarragona)
Carlos Cardiel Canabal (Madrid)

Juego y balón 'Esto es fútbol'
Javier Vicente López (Valencia)
José Manuel Larrubia Sierra (Granada)

Pelota anti-estrés 'Esto es fútbol'
Carlos Méndez Abonjo (Pontevedra)
Fco Javier Pascual Atienza (Cuenca)
Eduardo Chicón Pérez (Asturias)
Victor Fernández Rodríguez (La Coruña)
José San Andrés López (Vizcaya)
Luis Alberto González García (Cantabria)
Adrián Sanz Remírez (Madrid)
Jose Luis Dueñas Cahara (Burgos)
María José Ruiz Calmente (Granada)
Antonio García Guillén (Jaén)

Quita hielos 'Gran Turismo"'
Javier García Albadalejo (Murcia)
David Pardo Irisarri (Pamplona)
Alex Barrero Cruz (Lugo)
Mónica Egusquiza Montagut (Barcelona)
Elena Santaolaya (Tenerife)
Aida Pelayos Ibiza)
Oscar Pintado (Granada)
Ramón Valle (Ourense)
Tomás Reguero (Logroño)
Santiago Velada (Burgos)

ELECTRONIC ARTS

Reloj 'Tiberian sun'
Adrián Pérez Díaz (Asturias)

Estandarte 'Shogun Total War'
Carmen Cabanillas Algaba (Badajoz)

Gorra 'Shogun Total War'
Miguel Angel Jiménez Sánchez (Cádiz)
Ismael Rodríguez García (Cádiz)
Javier Velazquez Galeote (Madrid)
Luis Miguel Díaz López (Madrid)
Pily Rojas González (Málaga)
Juan Luis Serrano Vicente (Madrid)
Marcos Alcalde Arraque (La Rioja)
Francisco Andrés Martínez Gómez (Murcia)
Mario Muñoz Muñoz (Madrid)
José Antonio Borrego Sánchez (Sevilla)
Jesús Sánchez Otalola (Tarragona)
Aureli Teixido Masamunt (Lleida)
Felix de Pablos Sánchez (Sevilla)
Yeray Melián Gómez (Salamanca)
Adolfo J Gadea Torromé (Valencia)
Jose Antonio Martín Monreal (Valencia)
Iván Julia Campillo (Alicante)
Jorge Javier Martín Gallardo (Asturias)
Diego Alonso de la Cruz (León)
Germán Gutiérrez Pesquera (Cantabria)

Reloj Sumergible Ea Sports
Juan Carlos Caamaño Gaciño (A Coruña)
Alvaro Quintana (Pontevedra)
Jose Antonio Lopez Merino (Córrdoba)

'Escape from Monkey Island'
Jorge Blazquez Jiménez (Ávila)
Andera Corrons González (Madrid)
Francisco Javier Morales Flores (Segovia)
Ian Martínez Girogino (Valencia)
Cristóbal Ivorra Brico (Pontevedra)

'Fifa 2001' pc
Jorge Díaz Alonso (Asturias)
Miguel Angel Zazo Mayo (Ávila)
Rubén Escolar González (Madrid)
Raúl Marquez Álvarez (Málaga)
Antonio Rafael Morilla Alferez (Sevilla)
David Fernández Higuero (Alicante)
Israel García Montero (Asturias)
Nicolás Terrasa Collado (Valencia)
Rafa Delgado Borrás (Barcelona)
Jose María Hemández (Burgos)

Pack de 5 juegos para ps2
Alfonso Rus Reyes (Tarragona)
Elisabeth Castillo Avilés (Murcia)

Bso 'Medal of Honor'
Victor Romero Rocabruna (Barcelona)
Hernando Fernández Fuentes (Córdoba)
Sergio Fraula García (Barcelona)
Cristóbal Romero Buitrago (Jaén)
Camilo Merchi (Pontevedra)

Cubo 'Theme Park World'
Ana C.Ruiz Valerio (Navarra)
Ricardo Marín Iglesias (Pontevedra)
Ramiro Ruiz (Sevilla)
Pilar Romeros (Palma de Mallorca)
Jessica Dragó (Lanzarote)

PROEIN

Cazadora 'Grand Prix 3'
Ismael Rico Ramos (Alicante)

Juego 'X-Men Mutant Academy'
Alex Sorio Rienda (Barcelona)
Alejandro López Tovar (Sevilla)
Alba Guardiola Aranda (Barcelona)
David Sykes (Alicante)
Gorka Rematxa Mínguez (Zaragoza)

Juego 'Gun Ship'
Borja Cedrón de Pablo (León)
José Manuel Martín Márquez (Vizcaya)
José Antonio Zamora Roldán (Córdoba)
Dolores Molero del Rosal (Córdoba)

Camiseta 'Wu-Tang Clan'
Miguel Angel Ruedas Morena (Ciudad Real)
Victor Romero Rocadruna (Barcelona)
Juan José Molina Vadillo (Murcia)
Antonio Morales Vallejos (Madrid)
Ander Martínez (Vizcaya)
Juan Alfonso Maroño Hidalgo (La Coruña)
Borja Rodríguez Batán (Ourense)
Santi Tudela García (Cádiz)
Angel Castillo Olivares (Madrid)
Montse LLorente Montendiz (Tarragona)
David Rivas Ruiz (Málaga)
Manuel Jesús Díaz Raya (Jaén)
Enrique Miranda Hansfrod (Madrid)
Francisco Jesús Carvajal González (Granada)
Ricardo Sánchez Arroyo (Valladolid)

Gamepad 'Wu-Tang Clan'
Juan Jesús Vázquez Méndez (Almería)
Carmelo Alvarez Galán (Huelva)
Daniel Martínez Galarza (Castellón)

Reloj de Lara
Arturo Donate Ródenas (Albacete)
Javier Pérez Pajuelo (Málaga)

Camiseta de Lara
Angel Correa Lamas (A Coruña)
Mayte González Castillo (Zaragoza)
Rodrigo Jiménez Sanco (Sevilla)
José Antonio Gutiérrez (Barcelona)

Minimochila de Lara
Anna Maria Giorgino Company (Valencia)
Noelia Santiago Alcalde (Almería)

Juego 'Star Trek Invasion'
Javier Arribas (Valencia)
Alberto Moya Hidalgo (Granada)
David Barrientos Valera (Barcelona)
Estanislau Font Vila (Girona)
Jorge Martín Gonzalez (Ávila)

Gorra 'Grand Prix'
Mario Mateo Núñez (Madrid)
Hugo Pereira Díaz (Lugo)

Alfombrilla de Lara Croft
Alberto Cebrián Roselló (Valencia)
José Javier Moreno (Asturias)
Raquel Sevilla (Tenerife)

KONAMI

Premium Pack 'MGS'
Juan Manuel Muñoz Muñoz (Cádiz)
David Agustín Peiret (Huesca)
Raquell Artero de Pablo (Zaragoza)
Samuel Garcia López (Segovia)
Ana María Esteban Ruiz(Cantabria)

'ISS pro' psx
David Setién Aja (Cantabria)
Alexis Nicolás Navarro McCarthy (Almería)
Iván Sánchez Pinto (Salamanca)
Esther Navarro Macián (Valencia)
Javier de Gregorio Menezo (Cantabria)

Balón 'ISS pro'
Joaquín Vidal Meca (Murcia)
Cynthia Tapia Cebrian (Burgos)

Juego 'Track & Field'
RaUl Madrona Ondiviela (Zaragoza)
Alejandro Segarra Mon (Castellón)
Merche SÁnchez Lereo (Alicante)
Juan JosÉ Sierra Cumbrera (Cádiz)
Javier Garcia Albadalejo (Murcia)
Joan Part Soriano (Valencia)
Fidel Mazo Delgado Sevilla)
Jose Carlos Gutiérrez Gómez (Pontevedra)
Javier Benitez Murillo (Córdoba)
Ricardo del Hoyo Garrido (Barcelona)

Single 'Moloko'
Rebeca Rasero (Huesca)
Rubén Martínez Fernández (Madrid)

Juego 'Beatmania' y controller
Miguel Martín Borgas (Salamanca)
José Manuel Fernández González (Toledo)
Jose Mari León Izquierdo (Jaén)
Jorge Dennis Egea Martínez (Barcelona)
Pablo Villegas Martínez (Vizcaya)

Gorra 'Beatmania'
Alejandro Fernández Castelar (Valencia)
Roger Sero Ballesteros (Tarragona)
David Ramos Martín (Madrid)
Jesús San Miguel Cobo (Cantabria)

Camiseta 'Beatmania'
David Romeu Morera (Tarragona)
Álvaro Escribano Alonso (Vizcaya)

INFOGRAMES

Juego 'Driver' Psx
José María Sanjurjo Diz (Córdoba)
Noe Marti Seguí (Valencia)
José Antonio Díaz de Arce (Málaga)
Juan José Truchero García (León)

Scalextric 'Driver 2'
Mikel García Merino (Navarra)

Balón de fútbol Nike
Jordi Baeza Jiménez (Barcelona)
Daniel Barrión Fuentes (Madrid)

Balón de futbito Nike
Francisco Javier González Jiménez-Pajareros (Sevilla)
Rodrigo Salido Nozal (Burgos)

Bso 'Silver'
Cristina Luengo Maravert (Girona)
David Lombillo Lusa (La Rioja)
Jesús Sánchez Otaola (Tarragona)
Francisco Jiménez García (Jaén)
Tania Álvarez (Castellón)

Balón y juego 'Ronaldo' psx
Micael Valero Rubio (Toledo)

Balón de futbito y juego 'Ronaldo' GBC
Diego Canet de la Asunción (Valencia)

Pack 'Mission Imposible'
Rubén Corrales Moreno (Málaga)

Mochila 'Outcast'
Soledad Pareja (Madrid)
David Hernando López (Alicante)
Pedro Alfonso Mañas (Jaén)
Estefanía Borao Lusilla (Zaragoza)
Mario Tárrega Agraz (Valencia)
Alberto J.Roldán Bandeira (La Rioja)
José Carlos Serrano Ruiz (Granada)
José Baldo Gallén (Valencia)

Reloj Infogrames
Carmen Valero Torres (Sevilla)

Camisa '4*4 world Trophy'
Sergio Olivares Gremaldos (Valencia)
Eusebio Montoro Ortíz (Girona)
Jesús Antonio Capel Cuervo (León)
Antonio Andrés Moya (Albacete)
Brais Lourido Fernández (Lugo)
Josep Forns Anelo (Barcelona)
Jorge Gostanza Fernández (Ávila)
Juan Angorrila Castaño (Sevilla)
Alejandro García Alonso (Ourense)
Alex Peralo López (Barcelona)
Jorge Cordón López (Córdoba)
Fernando José Rodríguez Batán (Ourense)
Antonio Carrascosa García (Albacete)
Diego Navarre (Alicante)
Francisco J.Vivo Fernández (Murcia)

Camiseta 'Lucky Luke'
Marcos Andreu Rabadán (Murcia)
Belén Pillado Fernández (Lugo)

FRIENDWARE

Juego y Camiseta 'Devil Inside'
Rubén Barrio de la Fuente (León)
Diego Alonso de la Cruz (León)
Francisco Rodríguez Morales (Málaga)
Angel Rodríguez Pérez (Albacete)
Jose Julian Castilla Capetillo (Huelva)

Juego y poster 'Gift'
Isabel Salas Hervás Burgos)
Jorge Vázquez Arra (Madrid)
Mikel Pérez Rodriguez (Vizcaya)
Pascual Gómez Barroso (Barcelona)
Santiago Peiro Turpín (Valencia)

Juego 'Paris 1313'
Ramón Martínez Teixedo (Valencia)
Andrea Corrons González (Madrid)
Manuel Alejandro Vidal González (La Coruña)
Francisco Javier Jiménez García (Jaén)
Francisco Javier Ortega Martínez Barcelona)

Juego 'Pompeya'
Andoni Lara Magallón (Navarra)
Javier García García (Madrid)
David Martínez Mulero (Valladolid)
José Miguel Aguilar Llorente (Barcelona)
José Carlos Domínguez Mirón (Madrid)

Pad de Boeder
Carlos Pérez Arias (Valladolid)
David Baz Da Silva (Salamanca)

Joystick Digital de 'Boeder'
Luis Fernández Calavia (Toledo)

Camiseta de 'Odisea'
Rosa María Sánchez García (Murcia)
Toñi Martínez Pozas (Valencia)
Victor Ramas Marín (Zaragonza)
Josué Tena Res Calvo (Castellón)
Daniel Manchón (Palencia)

HAVAS

Juego 'Diablo II'
Borja Benito Hojas (Burgos)
Virginia Carrillo Pellón (Álava)
Sergio Galdón Ferré (Valencia)

Pack de 'Diablo II'
Sergio Elorza Martín (Toledo)
Francisco Sueco García (Sevilla)
Javier Valero Martínez (Alicante)
Jose María Nuñez Ramos (Cádiz)
Julio González Muriel (Zamora)

Juego ' Half Life' DC
David Cardeñoso Jurado (Palencia)
María del Carmen Rodríguez Puerto (Cádiz)
Asier Moreno Vizuete (Vizcaya)

Juego 'Master of Olympus' pc
Eric Estevan Crespo (Alicante)
Daniel Villar Butrón (Alicante)
Sergio Andante (Las Palmas de gran Canaria)

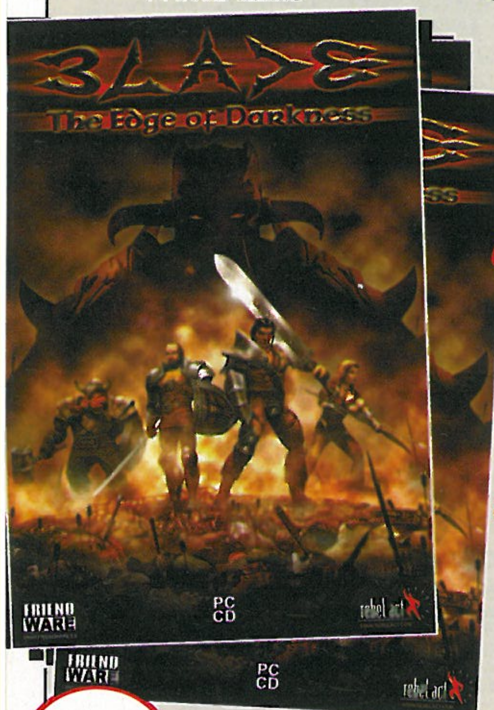
Camiseta 'Ground Control'
Luis Barea Pages (Sevilla)
Rubén Redondo Martínez (Barcelona)
Sebastián Pérez Devesa (Lugo)
Daniel Montes Cumbreras (Cádiz)
Juan Luis García Vecina (Madrid)

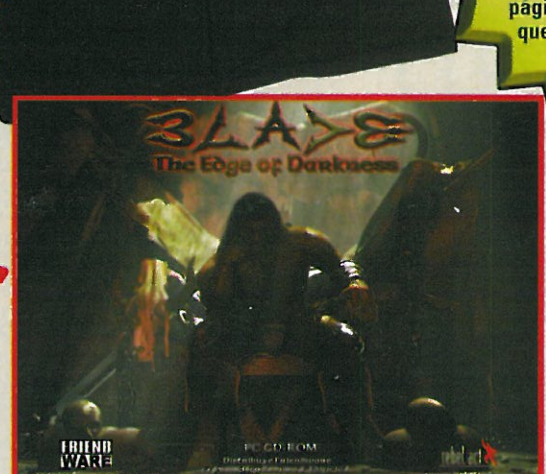


ScreenFun ¡SORTEO!

Cada vez recibimos más participaciones vuestras, y eso nos alegra mucho, porque vemos que os gustan los regalos que os hacemos. Seguid así y SCREENFUN seguirá repartiendo consolas, juegos y accesorios y sobre todo, mucha, mucha diversión entre todos los lectores. Para tener más posibilidades de ganar, no te olvides de apuntar claramente la referencia del sorteo en el que quieras participar en un sobre o postal y enviarlo al código postal que viene en la estrella de sorteo de la página correspondiente. Después solo tienes que cruzar los dedos ¡y a esperar!
¡Suerte!
SCREENFUN

Pág. 20 15 Packs de Juego + Camiseta + Póster Blade





x15

Corre a por boli y papel porque tienes muchas posibilidades de que este magnífico pack acabe entre tus manos. ¡Sorteamos ni más ni menos que quince aventuras gráficas de *Blade*, quince pósters y quince camisetas del juego! Si eres uno de los quince elegidos, podrás ir en busca de la misteriosa espada que acaba con las fuerzas del mal, y hacer gala de tus aventuras llevando la camiseta y colgando este increíble póster en tu habitación. ¡Suerte!

Ref. Blade

Pág. 90 1 PS One

Estrújate el cerebro hasta sacar todo el jugo a tus neuronas ¡y soluciona el autodefinido de este número de SCREENFUN! Envíanos la clave, y con algo de suerte, podrás conseguir esta PS One, ¡y seguir jugando!

Ref. Autodefinido 21

Pág. 87 1 Pack de Libro básico + 2 Pósters + Marcapáginas 'Heavy Gear'

¿Te gusta el rol? Entonces, intenta hacerte con el libro básico del juego *Heavy Gear* y opta también por un par de pósters y unos marcapáginas ¡para seguir siempre donde lo habías dejado!



Ref. Heavy Gear

Pág. 95 1 Game Boy Color

Contesta a todas las preguntas del cuestionario para que sepamos lo que te gusta y lo que no, y podamos hacer un SCREENFUN a tu medida. Agradecemos tu colaboración con un pequeño obsequio, una Game Boy Color ¡tan pequeña, que podrás llevártela en el bolsillo!

Ref. Cuestionario 21

Pág. 94 5 Gorras SCRENFUN

¿Te gustaría ver publicada una carta que hayas escrito? Pues esfuérzate para expresar una opinión o una duda interesante, ¡y de paso consigue una gorra de SCREENFUN!







Ref. Cartas del lector 21

Pág. 23 5 'Legend of Dragoon'



Adéntrate en el fantástico mundo de *Legend of Dragoon* llevándote uno de estos cinco juegos de rol al puro estilo *Final Fantasy*, ¡corre, uno puede ser tuyo!

Ref. Legend of Dragoon

Pág. 17 5 Street Fighter

Como siempre colaborarás en hacer la lista de los juegos más deseados por los lectores de SCREENFUN, ¡pero esta vez te damos la oportunidad de luchar con los nuevos personajes de la serie de Street Fighter en el *Street Fighter Ex 2 Plus*!

Ref. Éxitos 21

Pág. 66 5 Camis Dino Crisis

Si los dinosaurios de *Dino Crisis* no te han convertido en sushi humano, ¡te gustará esta camiseta!

Ref. Dino Camiseta

Pág. 29 5 juegos 'Giants'



Si te haces con uno de los cinco juegos *Giants, Citizen Kabuto* que sorteamos, podrás disfrutar de la variedad de misiones que te ofrece jugando con cada uno de sus tres personajes distintos. ¡Si tienes suerte, obtendrás, sin duda, un regalo gigante!

Ref. Giants

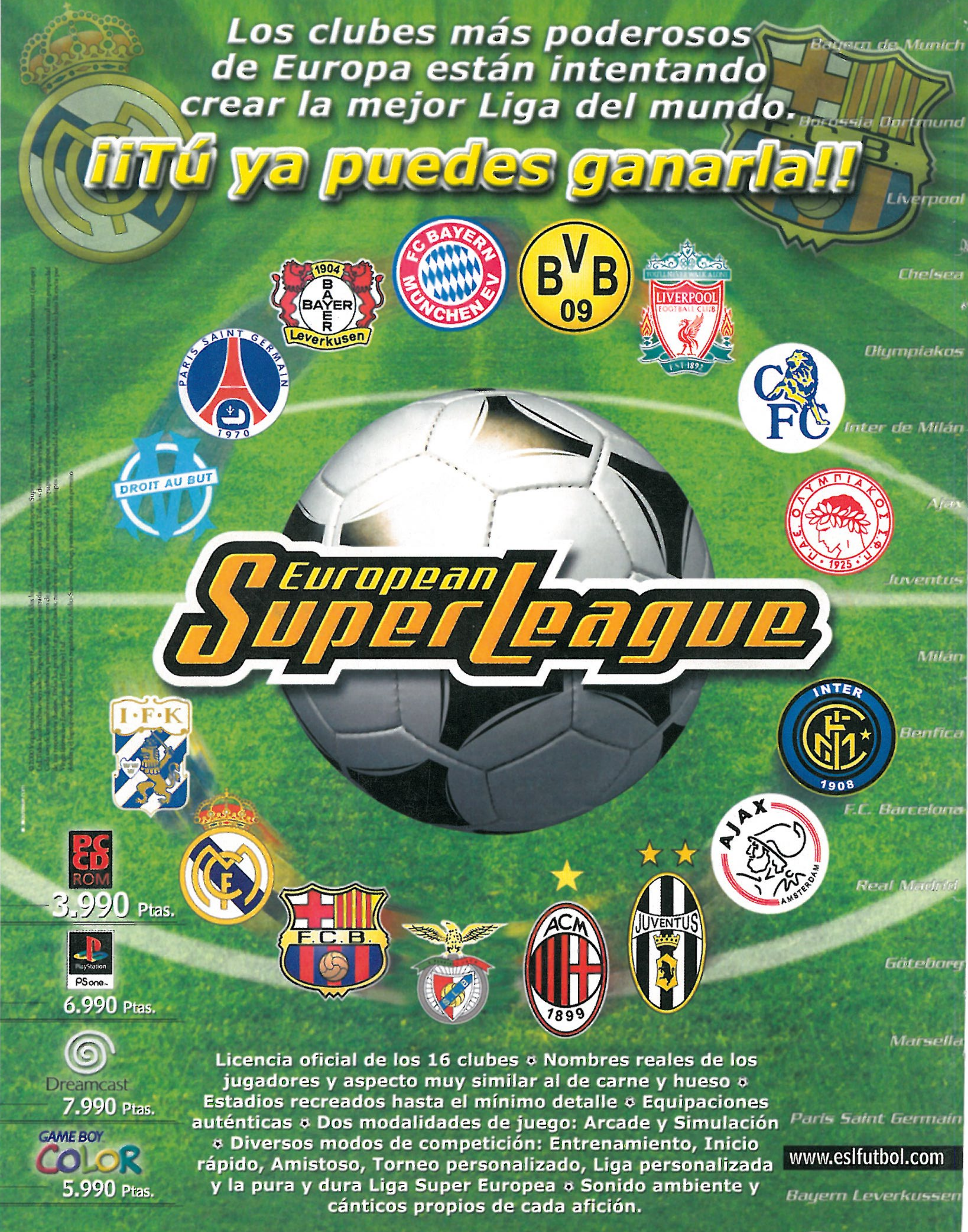
Pág. 72 3 Packs Sno Cross' + mochila O'Neill

Ojalá seas un afortunado de este super sorteo, porque conseguirás, además del emocionante juego de carreras de motos de nieve, *Sno-Cross*, una de estas increíbles mochilas cruzadas de la prestigiosa marca de surf O'Neill.

x3

Ref. Sno Cross

Texto: Marta Muñiz Fotos: Álvaro García


Los clubes más poderosos
de Europa están intentando
crear la mejor Liga del mundo.
¡¡Tú ya puedes ganarla!!
Bayern de Munich
Borussia Dortmund
Liverpool
Chelsea
Olympiakos
Inter de Milán
Ajax
Juventus
Milán
Benfica
F.C. Barcelona
Real Madrid
Göteborg
Marsella
Paris Saint Germain
Bayern Leverkussen
European SuperLeague
PC CD ROM
3.990 Ptas.
PlayStation
PS one
6.990 Ptas.
Dreamcast
7.990 Ptas.
GAME BOY COLOR
5.990 Ptas.
Licencia oficial de los 16 clubes • Nombres reales de los jugadores y aspecto muy similar al de carne y hueso • Estadios recreados hasta el mínimo detalle • Equipaciones auténticas • Dos modalidades de juego: Arcade y Simulación • Diversos modos de competición: Entrenamiento, Inicio rápido, Amistoso, Torneo personalizado, Liga personalizada y la pura y dura Liga Super Europea • Sonido ambiente y cánticos propios de cada afición.
www.eslfutbol.com
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE